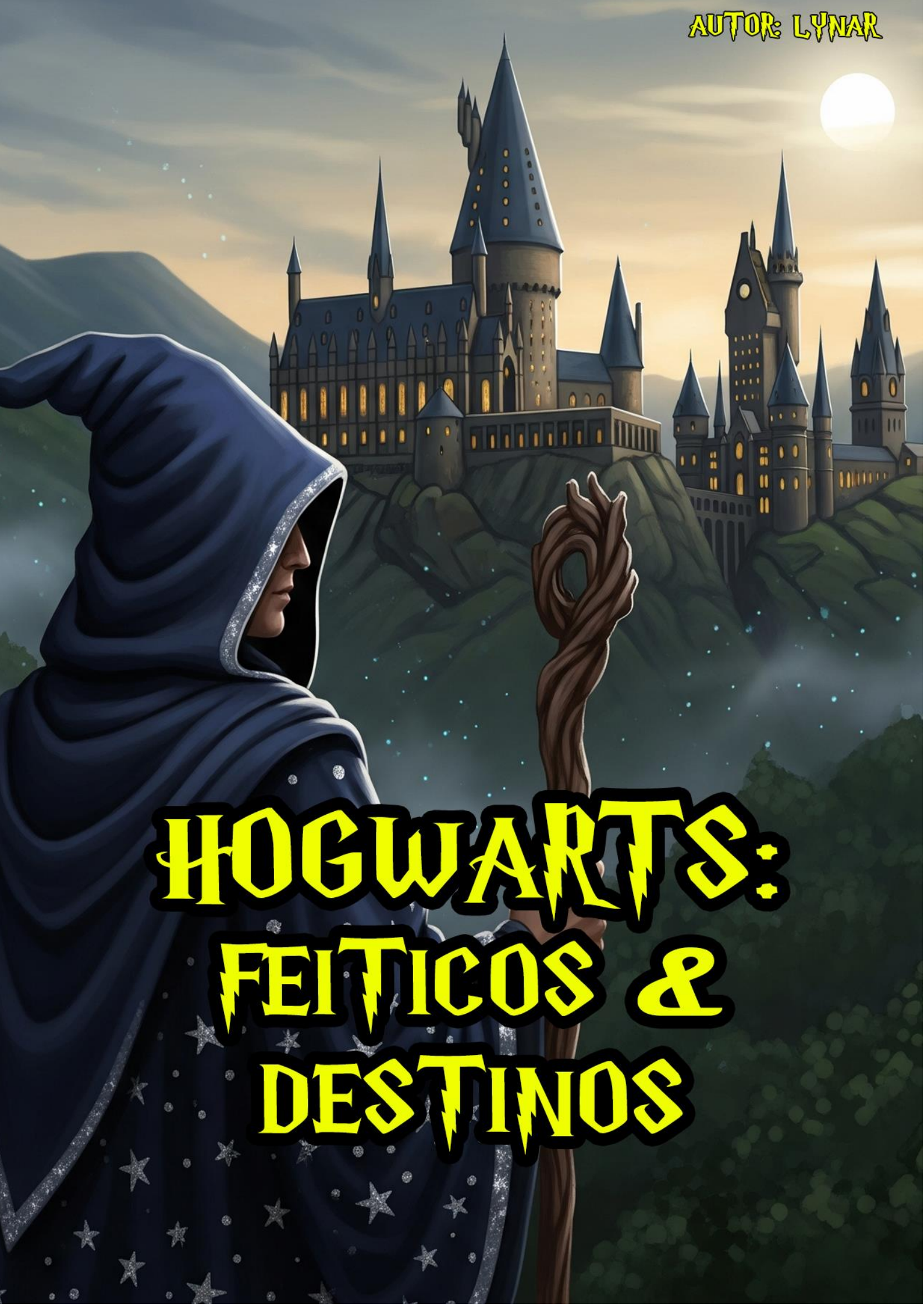
AUTOR: LYNAR
HOGWARTS:
FEITIÇOS &
DESTINOS

SUMÁRIO

Sumário

Capítulo 1 – Bem- Vindos à Hogwarts: Feitiços & Destinos **3**

Linhagens 5

O Chapéu Seletor 7

Matérias Preferidas 21

Capítulo 2 – Regras Gerais **27**

Combate de Varinhas 27

Cura: Recuperando a Vitalidade Mágica 41

Magia: A Arte da Conjuração 43

Condições: Estados Temporários 46

Equipamento & Economia: O Arsenal do Bruxo 51

Criação de Personagens: Sua Jornada Começa Aqui! (resumo) 53

CAPÍTULO 1:

BEM-VINDOS A HOGWARTS:

FEITIÇOS & DESTINOS

Você já sonhou em receber sua carta de Hogwarts? Em conjurar feitiços com sua própria varinha, explorar corredores secretos, enfrentar criaturas mágicas e talvez até mesmo salvar o mundo bruxo? ***Hogwarts: Feitiços & Destinos*** é um RPG (Role-Playing Game), ou "Jogo de Interpretação de Papéis", que transforma esse sonho em realidade. Esqueça tabuleiros e peças pré-definidas; aqui, sua imaginação é o limite!

O que é um RPG?

Um RPG é como contar uma história emocionante junto com seus amigos, onde você não é apenas um ouvinte, mas o **protagonista** principal. Você criará um personagem único – seu próprio bruxo ou bruxa – e decidirá o que ele pensa, sente e faz. A história se desenrola através de conversas e de algumas rolagens de dados. Um de vocês será o **Mestre do Jogo (MJ)**, que descreve o mundo, os desafios e os personagens não-jogadores. Os outros são os **Jogadores**, que interpretam seus bruxos e bruxas, enfrentando os mistérios e perigos que o MJ apresenta.

O Mundo de Hogwarts: Feitiços & Destinos

Nosso jogo é ambientado no universo mágico de **Harry Potter**, mas com um toque especial: a história é **sua**! Você e seus amigos serão os novos heróis (ou talvez anti-heróis!) que frequentam Hogwarts, exploram o Beco Diagonal, aventuram-se na Floresta Proibida e além. Aqui, suas **escolhas importam**. Um feitiço bem-sucedido pode desarmar um inimigo, mas uma decisão errada pode ter consequências inesperadas. Você desvendará segredos antigos, fará amizades inesquecíveis, enfrentará forças das trevas e moldará o destino do mundo bruxo com sua própria magia.

O Que Você Precisa para Jogar?

Para mergulhar nessa aventura, você só precisa de algumas coisas:

1. **Amigos:** Um grupo de 3 a 5 pessoas é ideal.
2. **Dados:** Principalmente um dado de 20 faces (d20), mas outros dados (d4, d6, d8, d10 e d12) também serão úteis.
3. **Lápis e Papel:** Para anotar seu personagem e o que acontece na aventura.
4. **Imaginação:** A ferramenta mais poderosa de todas!

Prepare Sua Varinha!

Seja você um **Mago** dedicado aos estudos, um **Feiticeiro** com magia correndo nas veias, ou um **Bruxo** ligado por um pacto misterioso, sua jornada em *Hogwarts* e no mundo mágico começa agora. Reúna seus amigos, pegue sua varinha imaginária e prepare-se para tecer o seu próprio **Feitiço & Destino**!

ATRIBUTOS BÁSICOS

Todo personagem tem cinco atributos básicos, que definem suas competências básicas. Entre eles, temos: **Destreza**, **Vigor**, **Inteligência**, **Carisma** e **Poder Mágico**.

- **Destreza (DES):** Esse atributo representa sua agilidade, rapidez e velocidade com qual você percebe o mundo à sua volta. Considerado por muitos bruxos como atributo principal em sua trajetória;
- **Vigor (VIG):** Esse atributo representa sua força física, saúde corporal e energia para lidar com suas tarefas diárias. Este atributo impacta diretamente sua vida máxima em todos os níveis;
- **Inteligência (INT):** Esse atributo representa sua capacidade de raciocínio lógico, memória, observação e ponderação. Alunos hábeis costumam ter um nível de inteligência altíssimo;
- **Carisma (CAR):** Esse atributo representa sua força de personalidade, capacidade de persuasão e uma mistura de simpatia e beleza;
- **Poder Mágico (PM):** Este é um atributo novo e crucial. Ele quantifica a aptidão inata para a magia, a força bruta dos feitiços e a facilidade com que o personagem pode aprender e conjurar magias complexas.

Aplicando os Pontos de Atributos

Os atributos podem ser divididos da seguinte maneira: 15 (+2), 14 (+2), 13 (+1), 12 (+1) e 8 (-1). Há também uma *regra opcional*, onde o jogador deverá jogar *4d6 e descartar o menor resultado* para cada um dos 6 atributos. A soma dos 3 dados restantes será o valor do atributo. Repita isso para INT, DES, VIG, CAR e PM.

Perícias

No mundo bruxo, as perícias serão ligadas aos atributos e representarão competências específicas dos bruxos. Cada casa de Hogwarts pode dar uma proficiência ou bônus em algumas perícias. Além disso, perícias também podem ser adquiridas através de aulas durante os anos em hogwarts.

Abaixo você contempla as principais perícias:

- **Acrobacia (DES):** Manobras evasivas, equilibrismo, quedas.
- **Duelo Mágico (PM):** Precisão e velocidade na conjuração de feitiços ofensivos.
- **Astrologia (INT):** Conhecimento dos astros e suas influências.
- **Aura (INT):** Capacidade de sentir presenças mágicas, auras de criaturas ou feitiços.
- **Montaria (DES):** Voar em vassouras ou criaturas aladas.
- **Conhecimento Mágico (INT):** Identificação de artefatos, feitiços e história da magia.
- **Cuidado com Criaturas Mágicas (INT):** Lidar e entender criaturas.
- **Vontade (VIG):** Lidar com ataques físicos ou mágicos que afetam seu corpo de forma física. ***Vontade pode ser utilizado como uma rolagem de resistência.***
- **Furtividade (DES):** Esconder-se, mover-se silenciosamente.
- **Intimidação (CAR):** Assustar ou coagir outros.
- **Investigação (INT):** Encontrar pistas, resolver mistérios.
- **Medicina (INT):** Cura de ferimentos (mágicos ou não).
- **Oclumência/Legilimência (INT**): Resistência a invasões mentais e a capacidade de invadir mentes. **Oclumência/Legilimência *pode ser utilizada como uma rolagem de resistência.***
- **Percepção (INT):** Notar detalhes, ouvir sons, encontrar coisas.
- **Persuasão (CAR):** Convencer outros com lógica ou charme.
- **Poções (INT):** Preparar poções, identificar ingredientes.
- **Sobrevivência (VIG):** Rastrear, encontrar recursos em ambiente selvagem.
- **Subterfúgio (CAR):** Blefar, enganar.
- **Reflexos (DES):** Habilidade ágil de se esquivar de feitiços, ataques ou qualquer outra coisa que esteja endereçado a você. ***Reflexos pode ser utilizada como uma rolagem de resistência.***

Defesa

A defesa representa o quão difícil é acertá-lo em combate. A sua defesa inicial é 10 + Modificador de Destreza + Bônus de vestimentas. Quando você ataca um inimigo, a CD do seu teste de ataque é igual à defesa dele. (Veja mais sobre isso nos capítulos a frente).

LINHAGENS

Em **Hogwarts: Feitiços & Destinos**, você é um jovem humano que está desvendando a magia e sua linhagem é mais do que apenas uma ancestralidade; ela molda a forma como sua magia se manifesta e como você é percebido no mundo bruxo. Cada personagem escolherá uma das seguintes linhagens ao ser criado:

1. Puro-Sangue: O Legado Mágico

- **Conceito:** Você descende de uma longa linhagem de bruxos e bruxas, com a magia fluindo pura em seu sangue há muitas gerações. Sua família provavelmente tem uma história rica no mundo bruxo, talvez com tradições antigas, fortunas ou até mesmo uma reputação a zelar. Você cresceu imerso na cultura mágica, familiarizado com suas peculiaridades, feitiços e costumes desde o berço.
- **Vantagens:**
    - **Conhecimento Cultural Mágico:** Você começa com proficiência em uma habilidade social (como **Persuasão** ou **Subterfúgio**) ou em uma habilidade de conhecimento (como **Conhecimento Mágico** ou **Astrologia**), refletindo sua educação no mundo bruxo;
    - **Afinidade com Tradições:** Você pode ter uma leve vantagem (a critério do mestre) ao lidar com artefatos mágicos antigos ou ao tentar entender rituais ancestrais. Você obtém vantagem em testes para desvendar itens mágicos;
    - **Status Social:** Em certos círculos do mundo bruxo, sua linhagem pode abrir portas ou influenciar a percepção das pessoas sobre você (a critério do Mestre).
- **Desafios/Desvantagens:**
    - **Expectativas Elevadas:** Sua família pode ter grandes expectativas sobre você, e falhar pode trazer desonra. A maioria das famílias puro-sangue tem o desejo que você entre para Sonserina;
    - **Preconceito (Opcional):** Você pode ter dificuldade em se relacionar com nascidos-trouxas ou ser visto com desconfiança por aqueles que não valorizam a "pureza de sangue";
    - **Desconhecimento do Mundo Trouxa:** Pode ser desajeitado ou ignorante em situações que envolvam tecnologia trouxa ou costumes não-mágicos.

- **Atributos:** Você recebe +2 em qualquer atributo, +2 em qualquer atributo.

Nascido-Trouxa: O Despertar Inesperado ou Mestiço

- **Conceito:** Você é o primeiro bruxo em sua família, nascido de pais não-mágicos (trouxas) ou possui apenas um parente bruxo em sua família. Sua magia "despertou" de repente, muitas vezes de forma incontrolável, antes de receber sua carta de Hogwarts. Você cresceu no mundo trouxa, e o universo bruxo é completamente novo e fascinante para você, cheio de maravilhas e mistérios.
- **Vantagens:**
  - **Resiliência e Adaptação:** Você é forjado pela necessidade de se adaptar e sobreviver em um mundo onde a magia era desconhecida. Você ganha proficiência em uma perícia de **Vigor** (como **Sobrevivência** ou **Defesa Pessoal**) ou **Inteligência** (como **Investigação** ou **Medicina**), refletindo sua capacidade de se virar;
  - **Visão de Fora:** Sua perspectiva sobre o mundo bruxo é única, e você pode notar detalhes que outros não percebem. Você pode ter vantagem em testes de **Percepção** ou **Investigação** em ambientes puramente mágicos;
  - **Conhecimento do Mundo Trouxa:** Você compreende a tecnologia e os costumes dos trouxas, o que pode ser útil em missões no mundo não-mágico ou para se misturar.
- **Desafios/Desvantagens:**
  - **Desconhecimento Cultural Mágico:** Você pode não entender as tradições, gírias ou costumes bruxos, levando a gafes ou mal-entendidos;
  - **Preconceito:** Alguns bruxos puristas podem desprezá-lo ou duvidar de sua capacidade;
  - **Sentimento de Ser um "Peixe Fora d'Água":** A adaptação ao novo mundo pode ser desafiadora;
  - **Atributos:** Você recebe +2 em qualquer atributo, +1 em qualquer atributo.

O CHAPÉU SELETOR

As Casas de Hogwarts: Seu Caminho Mágico

Ao criar seu bruxo ou bruxa, sua primeira e mais importante escolha será a Casa de Hogwarts à qual pertence. Sua Casa não é apenas um dormitório; ela molda suas habilidades, inclinações mágicas e a forma como você interage com o mundo. Em Hogwarts temos quatro casas: **Grifinória, Sonserina, Lufa-Lufa e Corvinal.**

Grifinória - *Os Corajosos e Bravos*: Focados na bravura, ousadia e lealdade. Bruxos da Grifinória são líderes natos, prontos para a ação e excelentes em duelos mágicos. Sua magia é direta e potente, ideal para o confronto. Grifinórios são ágeis em combate, possuem um espírito heroico e uma vontade insuperável.

Sonserina - *Os Ambiciosos e Astutos:* Caracterizados pela ambição, astúcia e determinação. Sonserinos são estrategistas natos, mestres da persuasão e da magia sutil, buscando sempre o poder e a realização de seus objetivos. Os Sonserinos são astutos em combates, muitas vezes utilizando de feitiços precisos e poderosos, usando sua velocidade ao favor.

Lufa-Lufa - *Os Leais e Dedicados:* Valorizam o trabalho duro, a paciência e a lealdade. Lufanos são excelentes em cuidado com criaturas mágicas, cura e suporte aos aliados, sendo a base sólida de qualquer grupo. Os Lufanos costumam sempre lutar aos lados de seus companheiros animais, o que acaba causando uma grande vantagem no campo de batalha.

Corvinal - *Os Sábios e Criativos:* Impulsionados pela inteligência, criatividade e a busca pelo conhecimento. Corvinos são os inovadores, mestres do conhecimento mágico e da investigação, sempre encontrando novas formas de usar a magia. Corvinos tem, ao seu lado, um vasto repertório de criaturas místicas e suas várias utilidades, sempre pensando em como isso pode agregar a um combate.

GRIFINÓRIA – OS CORAJOSOS E OS BRAVOS:

A Grifinória foi fundada com a crença inabalável na **bravura**, na **ousadia**, no **nervosismo** e na **cavalaria**. Godric Gryffindor buscava estudantes que tivessem a fibra para enfrentar o desconhecido, que fossem destemidos diante do perigo e que sempre lutassem pelo que é certo, não importa as probabilidades.

Ao longo dos séculos, a Grifinória forjou uma reputação de ser a casa dos **heróis**. Muitos dos bruxos e bruxas mais famosos e influentes que se opuseram às forças das trevas, lutaram pela justiça e defenderam os oprimidos, vieram de suas fileiras. Seus membros são frequentemente descritos como os primeiros a se levantar em defesa de seus amigos e a liderar a carga contra a adversidade.

A lenda de Godric Gryffindor e sua espada, que só pode ser empunhada por um verdadeiro membro da Grifinória em momentos de extrema necessidade, simboliza o espírito de sua casa. Os Grifinórios são movidos por um senso de honra e uma paixão inabalável.

Símbolo: Leão | **Cores:** Escarlate e Dourado

Fundador: Godric Gryffindor, um bruxo de coração nobre e coragem lendária, nascido em uma charneca selvagem.

Vida Inicial: Dez pontos de vida + vigor;

Conjuração: Grifinórios podem obter 2 azarações e 3 feitiços de nível 1 iniciais. Seu atributo de conjuração é *Poder Mágico*. Um grifinório possui 6 pontos de mana. (+2 por nível) + pontos iguais seu modificador de PM.

Itens Iniciais: 30 Galeões, 2 Conjuntos de Vestes da Grifinória e 1 porta-varinhas.

HABILIDADES DA CASA

Nível 1 – Exímio Duelista: Você, diferente dos demais, nasceu com a crença da coragem e da bravura em seu coração, transformando-o em um exímio duelista. Toda vez que iniciar um combate, você tem vantagem na **Iniciativa**. Além disso, com uma ação bônus, você pode, uma vez por turno, conjurar uma azaração contra um inimigo.

Nível 1 – Coração Inabalável: Sua coragem é sua maior defesa. Você tem **Vantagem** (rola 2 dados e pega o melhor resultado) em todas as salvaguardas contra efeitos que causam **Medo** ou tentam **intimidar** você.

Nível 2 – Duelista Avançado: Sua determinação no duelo é feroz. Quando você reduz os Pontos de Vida (PV) de uma criatura a 0 com um feitiço ofensivo, você pode usar uma Ação Bônus para conjurar um feitiço ofensivo adicional naquele mesmo turno, mirando em outra criatura ou no mesmo alvo se ele ainda tiver outros efeitos a serem aplicados.

Nível 3 – Duelista Mestre: Permite que você, ao conjurar uma magia em sua ação, consiga, com a ação bônus, conjurar uma segunda magia, gastando o dobro de pontos de mana. Você consegue utilizar essa habilidade o número de vezes igual seu modificador de conjuração.
Nível 3 – Matéria Preferida: Como aluno de Hogwarts, você pode escolher entre: *Defesa contra Artes das Trevas, Aula de Poções, Transfiguração, Feitiços, História da Magia, Astronomia e Herbologia*. Cada aula dá uma lista de habilidades extras, que deixa seu personagem único. Escolha uma delas e acompanhe seu desenvolvimento através delas.

Nível 3 – Grito de Batalha Inspirador: Com uma ação bônus, você pode proferir um grito de guerra ou uma palavra de encorajamento para um de seus aliados. Até o final do próximo turno o alvo possui 1d12 em um teste de habilidade, resistência ou jogada de ataque.

Nível 4 – Aprimoramento de Atributo: Você pode aumentar um de seus atributos em 2 pontos, ou dois de seus atributos em 1 ponto.

Nível 5 – Contra-Ataque Audacioso: Uma vez por Descanso Curto, quando você for alvo de um feitiço ofensivo e a rolagem de ataque do inimigo falhar em te atingir, você pode usar sua *Reação* para conjurar um feitiço ofensivo contra o atacante.

Nível 6 – Defesa de Leão: Sua lealdade aos seus amigos é inabalável. Uma vez por Descanso Curto, quando um aliado adjacente (ao seu lado) for alvo de um ataque de feitiço, você pode usar sua Reação para interpor-se no caminho

do ataque. O ataque, então, mira em você em vez do aliado. Ao fazer isso, você tem Resistência ao dano desse feitiço (recebe apenas metade do dano).

Nível 6 – Aprimoramento de Atributo: Você pode aumentar um de seus atributos em 2 pontos, ou dois de seus atributos em 1 ponto. Além disso, você obtém um bônus de mana igual ao seu nível atual (6).

Nível 7 – Elo de Coragem: Sua bravura é um farol para os outros. Uma vez por **Descanso Longo**, quando um aliado a até 9 metros de você precisar fazer uma salvaguarda contra **Medo, Intimidação, ou um efeito de controle mental**, você pode usar sua **Reação** para permitir que ele role **Vantagem** naquela salvaguarda. Se ele for bem-sucedido, ele recupera **1d6 de Pontos de Vida temporários** (que duram até um descanso ou até serem gastos).

Nível 8 – Aprimoramento de Atributo: Você pode aumentar um de seus atributos em 2 pontos, ou dois de seus atributos em 1 ponto. Além disso, você obtém um bônus de mana igual a metade do seu nível (4).

Nível 9 – Vontade Indomável: Sua determinação é lendária. Quando você falha em uma habilidade de resistência de ***Vontade*** ou ***Oclumência/Legilimência***, você pode usar esta habilidade para rolar o dado novamente e deve usar o novo resultado. Você pode usar esta habilidade três vez por ***descanso curto***.

Nível 10 – Aura de Heroísmo: Sua presença irradia coragem e inspiração. Você e qualquer aliado a até 3 metros de você são imunes a efeitos de Medo e Intimidação. Além disso, uma vez por rodada, quando você acertar um ataque de feitiço contra uma criatura que já está sob o efeito de Medo, você causa 1d10 de dano adicional a essa criatura. O tipo de dano fica à sua escolha.

SONSERINA – A CASA DA AMBIÇÃO E DA ASTÚCIA:

A Sonserina foi estabelecida sobre os pilares da ambição, da astúcia, da liderança e da determinação. Salazar Slytherin valorizava a capacidade de seus alunos de usar qualquer meio para atingir seus fins, de serem engenhosos e de pensarem estrategicamente para alcançar a grandeza. Ele buscava aqueles com uma forte inclinação para a liderança e um apreço pela herança mágica pura. Historicamente, a Sonserina ganhou a reputação de ser a casa de bruxos e bruxas que se tornaram incrivelmente poderosos e influentes, embora nem sempre pelo caminho mais virtuoso. Muitos que se voltaram para as Artes das Trevas vieram desta casa, alimentando um estigma que nem todos os Sonserinos merecem. Contudo, é inegável que a casa nutre uma forte lealdade entre seus membros e uma capacidade única de sobreviver e prosperar em qualquer ambiente. A lenda da Câmara Secreta, um legado deixado por Salazar, reflete sua aversão a bruxos nascidos-trouxas, um preconceito que infelizmente ecoou por séculos em alguns de seus descendentes. Apesar disso, muitos Sonserinos demonstraram que a ambição e a astúcia podem ser usadas para o bem maior, contribuindo de forma significativa para a complexidade do mundo bruxo.

Símbolo: Serpente | **Cores:** Verde Esmeralda e Prata

Fundador: Salazar Slytherin, um bruxo astuto e ambicioso, com um profundo conhecimento de magia antiga e uma notável desconfiança de não-bruxos.

Vida Inicial: Dez pontos de vida + Vigor + 1 por nível;

Conjuração: Sonserinos podem obter 3 azarações e 4 feitiços de nível 1 iniciais. Seu atributo de conjuração é *Inteligência* ou *Poder Mágico*, à sua escolha. Um sonserino possui 5 pontos de mana. (+2 por nível) + pontos iguais seu modificador de PM.

Itens Iniciais: 40 Galeões, 2 Conjuntos de Vestes da Sonserina e 1 porta-varinhas.

HABILIDADES DA CASA

Nível 1 – Legado da Ambição

- **Língua Afiada:** Sua capacidade de influenciar os outros é inata. Você ganha **Proficiência** em uma destas habilidades (escolha uma): **Persuasão** (para convencer com charme e lógica) ou **Intimidação** (para coagir com sua presença e poder).
- **Mente Protegida:** Sua mente é um forte. Ao resistir a feitiços que tentam controlá-lo ou invadir seus pensamentos, você rola **vantagem** em um teste de habilidade de **Oclumência/Legilimência**.
- **Magia Discreta:** Você tem uma aptidão natural para esconder sua conjuração. Ganha um bônus de **+2 em testes de habilidade de Furtividade** ao tentar conjurar feitiços em segredo, ou ao esconder sua varinha

Nível 2 – Táticas Astutas: Sua mente afiada permite que você encontre e explore as fraquezas do oponente com seus feitiços. Uma vez por turno, quando você acerta um ataque de feitiço em uma criatura, você pode escolher um destes efeitos adicionais:

- A criatura tem Desvantagem no próximo teste de reflexos que fizer antes do início do seu próximo turno;
- A defesa da criatura é reduzida em 1 até o início do seu próximo turno.

Nível 3 – Surto de Poder: Uma vez, por descanso curto, você pode realizar uma ação extra ao final do seu turno. No nível 6 pode realizar o surto de poder duas vezes por descanso curto;

Nível 3 – Matéria Preferida: Como aluno de Hogwarts, você pode escolher entre: *Defesa contra Artes das Trevas, Aula de Poções, Transfiguração, Feitiços, História da Magia, Astronomia e Herbologia*. Cada aula dá uma lista de habilidades extras, que deixa seu personagem único. Escolha uma delas e acompanhe seu desenvolvimento através delas.

Nível 4 – Aumento no Atributo: Você pode aumentar um de seus atributos em 2 pontos, ou dois de seus atributos em 1 ponto.

Nível 5 – Recuperar Folêgo: Quando estiver em um duelo, você pode usar sua ação bônus para recuperar 1d10 pontos de vida. Você pode fazer isso um número de vezes igual seu modificador de conjuração.

Nível 6 – Aumento no Atributo: Você pode aumentar um de seus atributos em 2 pontos, ou dois de seus atributos em 1 ponto.

Nível 6 – Mestre da Manipulação: Sua influência é sutil, mas poderosa. Como uma Ação, você pode escolher uma criatura a até 9 metros que você possa ver e que possa ouvi-lo. Essa criatura deve realizar um teste de habilidade de *Oclumência/Legilimência* contra a sua CD de Feitiço. Em uma falha, ela tem desvantagem em testes de Percepção e testes de habilidade de reflexos até o início do seu próximo turno. Você pode usar esta habilidade um número de vezes igual ao seu Modificador de Carisma (mínimo 1) por Descanso Longo.

Nível 7 – Quebra-Maldição: Você aprendeu a desmantelar feitiços ou maldições lançadas contra você ou seus aliados. Uma vez por Descanso Curto, quando você ou um aliado a até 9 metros for alvo de uma Maldição ou feitiço de controle, você pode usar sua reação para tentar dissipá-lo. Faça um teste de Poder Mágico (PM) contra a Classe de Dificuldade (CD) do feitiço da maldição. Em um sucesso, a maldição é dissipada.

Nível 8 – Evasão Tática: Você usa sua astúcia para se posicionar de forma vantajosa no combate e evitar ataques. Três vezes por *Descanso Curto*, quando você for alvo de um ataque de feitiço, você pode usar sua Reação para se mover até metade do seu deslocamento sem provocar ataques de oportunidade. Se, após esse movimento, você estiver fora do alcance ou da linha de visão do atacante, o ataque automaticamente falha.

Nível 9 – Maestria da Serpente Oclumência Pura: Sua mente é um labirinto impenetrável, quase invulnerável a intromissões. Você se torna imune a Legilimência e a todos os efeitos que tentam ler sua mente ou te controlar (exceto feitiço *Imperius*), a menos que você conscientemente escolha permitir.

- **Golpe da Serpente:** Sua precisão tática é mortal. Uma vez por turno, quando você acerta um ataque de feitiço contra um alvo que está sob qualquer condição (Encantado, amedrontado, desacelerado, paralisado,

etc.), você causa 1d6 de dano mágico adicional. Este dano aumenta para 1d8 se o alvo estiver amedrontado ou Encantado por você.

Nível 10 – Aura da Autoridade: Sua presença irradia um comando silencioso, mas inegável. Como uma Ação, você pode forçar todas as criaturas hostis a até 6 metros de você a fazer uma rolagem de Oclumência contra sua CD de Feitiço. Em uma falha, você pode escolher se elas ficam amedrontadas (não podem se mover em sua direção) ou desaceleradas (movimento pela metade e apenas uma ação ou ação bônus por turno) por 1 minuto. Em um sucesso, elas ficam amedrontadas ou desaceleradas por 1 rodada. Você pode usar esta habilidade uma vez por descanso curto.

LUFA-LUFA – A CASA DA LEALDADE E DA DEDICAÇÃO:

A Lufa-Lufa foi criada com os valores de **trabalho duro**, **dedicação**, **paciência**, **lealdade** e **jogo limpo**. Helga Hufflepuff tinha uma visão de Hogwarts como um lar para todos. Ela aceitava estudantes de todas as origens, sem preconceitos de linhagem ou habilidades específicas, valorizando a disposição de aprender e a bondade de coração acima de tudo. Sua lareira acolhedora no porão da escola sempre foi um refúgio de calor e amizade.

Ao longo da história, os Lufanos demonstraram ser os mais **leais** e **confiáveis** entre os bruxos. Eles são a base sobre a qual o mundo bruxo se apoia, preenchendo as fileiras de trabalhadores diligentes, curandeiros compassivos e magizoologistas dedicados. Embora muitas vezes subestimados, sua resiliência e integridade são incomparáveis. Quando a hora exige, sua lealdade inabalável aos amigos e à justiça se manifesta em uma força surpreendente, tornando-os aliados insuperáveis.

Helga Hufflepuff acreditava que todos tinham o potencial para a grandeza, desde que trabalhassem duro e fossem justos. Seu legado é uma casa de bruxos e bruxas que valorizam a amizade, a comunidade e um forte senso de dever e proteção para com os outros.

Símbolo: Texugo | **Cores:** Amarelo Cádmio e Preto

Fundadora: Helga Hufflepuff, uma bruxa gentil e trabalhadora, conhecida por sua justiça e inclusão.

Vida Inicial: 8 pontos de vida + Vigor + 1 por nível;

Conjuração: Lufanos podem obter 4 azarações e 2 feitiços de nível 1 iniciais. Seu atributo de conjuração é *Poder Mágico* ou *Vigor*, à sua escolha. Um lufano possui 5 pontos de mana +2 por nível + Modificador de Poder Mágico.

Itens Iniciais: 28 Galeões, 2 Conjuntos de Vestes da Lufa-Lufa e 1 porta-varinhas.

HABILIDADES DA CASA

Nível 1 – Coração Bondoso: Sua dedicação aos outros é evidente. Você ganha **Proficiência** em uma destas habilidades (escolha uma): **Medicina** (para curar ferimentos físicos e mágicos) ou **Cuidado com Criaturas Mágicas** (para lidar e entender as feras do mundo bruxo).

- **Constituição Robusta:** Sua dedicação e resiliência fortalecem seu corpo. Você ganha um **+1 adicional** em seu **Modificador de Vigor**, o que resulta em mais Pontos de Vida (PV) e maior resistência geral.
- **Escudo de Lealdade:** Quando um aliado próximo (dentro de 9 metros) precisar fazer uma salvaguarda para resistir a um feitiço ou efeito perigoso, você pode usar sua **Reação** para conceder a ele um bônus de **+1 em sua salvaguarda**, simbolizando seu apoio inabalável.

Nível 2 – Cuidado Amigo: Sua habilidade em poções é aprimorada pelo cuidado. Quando você prepara uma poção de cura ou usa uma magia de cura, ela restaura 1d6 Pontos de Vida (PV) adicionais. Além disso, você pode usar uma Ação Bônus para administrar uma poção a um aliado adjacente (ao seu lado).

Nível 3 – Dom do Tratador: Você tem uma conexão natural com o mundo natural e suas criaturas. Você tem vantagem em testes de persuasão ou cuidado com criaturas mágicas ao interagir, acalmar ou entender criaturas mágicas não-hostis. Além disso, você pode usar uma ação bônus para tentar acalmar uma criatura mágica que esteja assustada ou irritada, exigindo um teste da habilidade. (DC determinada pelo Mestre).

Nível 3 – Matéria Preferida: Como aluno de Hogwarts, você pode escolher entre: *Defesa contra Artes das Trevas, Aula de Poções, Transfiguração, Feitiços, História da Magia, Astronomia e Herbologia*. Cada aula dá uma lista de habilidades extras, que deixa seu personagem único. Escolha uma delas e acompanhe seu desenvolvimento através delas.

Nível 4 – Aprimoramento de Atributo: Você pode aumentar um de seus atributos em 2 pontos, ou dois de seus atributos em 1 ponto.

Nível 5 – Magia Restauradora: Seus feitiços de cura se tornam mais potentes e eficientes. Quando você conjura qualquer feitiço de cura que restaura Pontos de vida, o alvo recupera Pontos de vida adicionais iguais ao seu modificador de Inteligência (INT).

Nível 6 – Aprimoramento de Atributo: Você pode aumentar um de seus atributos em 2 pontos, ou dois de seus atributos em 1 ponto.

Nível 6 – Resistência Coletiva: Sua presença inspira resiliência e vigor em seus companheiros. Aliados a até 3 metros de você ganham um bônus de +1 em todas as habilidades para resistência. Este bônus aumenta para +2 no Nível 10.

Nível 7 – Proteção Gentil: Você pode usar sua Reação para conjurar um feitiço de proteção (como Protego) em um aliado a até 9 metros de você, mesmo que o feitiço normalmente exija que você o conjura em si mesmo ou toque o alvo. O custo de Pontos de Magia (MP) para esse feitiço é reduzido em 2. Você pode usar esta habilidade duas vezes por descanso curto.

Nível 8 – Aprimoramento de Atributo: Você pode aumentar um de seus atributos em 2 pontos, ou dois de seus atributos em 1 ponto.

Nível 9 – Vigor Indomável: Sua resiliência física e força de vontade são lendárias. Uma vez por Descanso Longo, quando você for reduzido a 0 PV por dano, mas não morto instantaneamente, você pode cair para 1 PV em vez disso. Além disso, você tem vantagem em todas as habilidades de resistência para resistir a venenos e doenças.

Nível 10 – Aura de Amizade Inabalável.

- Sua lealdade é um bastião que protege e revitaliza todos ao seu redor. Você e aliados a até 6 metros de você são **imunes a efeitos de Medo e Encantamento** (Charmed) de criaturas hostis, inspirados por sua firmeza.
- Além disso, sua dedicação permite que você absorva parte do impacto que atingiria seus amigos. Uma vez por rodada, quando um aliado a até 6 metros de você for alvo de um ataque ou feitiço que causaria danos, você pode usar sua **reação** para fazer com que ele receba **resistência** (metade do dano) a esse ataque ou feitiço.
- Como uma **ação**, uma vez por **descanso longo**, você pode invocar a **Bênção de Helga Hufflepuff**: Você e todos os aliados a até 6 metros de você recuperam **5d8 + seu Modificador de inteligência em PVs** e são curados de **uma condição negativa à sua escolha** (Cego, Surdo, Envenenado, Petrificado, Paralisado, Atordoado).

CORVINAL – A CASA DA SABEDORIA E DA CRIATIVIDADE:

A Corvinal foi fundada sobre os pilares da inteligência, do aprendizado, da sabedoria, da criatividade e da originalidade. Rowena Ravenclaw buscava mentes afiadas, curiosos insaciáveis e aqueles que viam o mundo de uma forma única, desafiando o status quo para buscar o conhecimento por si só. Ela acreditava que a mente é a maior ferramenta de um bruxo e que a verdadeira magia reside na capacidade de pensar e inovar.

A história da Corvinal é repleta de acadêmicos brilhantes, inventores inovadores e bruxos que expandiram os limites do conhecimento mágico. Seus membros são conhecidos por sua capacidade de resolver enigmas complexos, desvendar mistérios antigos e criar novos feitiços e artefatos. A casa valoriza o pensamento independente e a busca incessante pela verdade, muitas vezes levando seus membros a caminhos pouco ortodoxos, mas sempre fascinantes. Eles são os questionadores, os descobridores e os que empurram os limites da magia.

O Diadema de Rowena Ravenclaw, que supostamente concedia sabedoria a quem o usasse, é um símbolo do legado da casa: a crença de que a inteligência e a erudição são os maiores tesouros de um bruxo, e que o conhecimento é poder.

Águia | Cores: Azul Cobalto e Bronze

Fundadora: Rowena Ravenclaw, uma bruxa de inteligência prodigiosa e beleza marcante, famosa por sua mente brilhante.

Vida Inicial: 8 pontos de vida + Vigor;

Conjuração: Corvinais podem obter 4 azarações e 5 feitiços de nível 1 iniciais. Seu atributo de conjuração é *Sabedoria* ou *Inteligência*, à sua escolha. Um corvinal possui 7 poderes mágicos (PM). (+2 por nível).

Itens Iniciais: 35 Galeões, 2 Conjuntos de Vestes da Corvinal e 1 porta-varinhas.

HABILIDADES DA CASA

Nível 1 – Mente Brilhante: Sua sede por conhecimento é insaciável. Você ganha Proficiência em uma destas habilidades (escolha uma): Conhecimento Mágico (para identificar feitiços, artefatos e história da magia) ou Investigação (para encontrar pistas e resolver enigmas).

- **Memória Fotográfica:** Sua mente retém detalhes com clareza extraordinária. Quando precisar lembrar de algo específico que viu ou ouviu no passado (a critério do Mestre), você rola Vantagem em seu teste de Inteligência.
- **Intuição Criativa:** Uma vez por Descanso Curto, você pode invocar sua criatividade para superar um desafio. Role um 1d6 e adicione o resultado a qualquer teste de habilidade de Inteligência ou destreza que você fizer.

Nível 2 – Análise Rápida: Sua mente processa informações rapidamente, permitindo-lhe identificar fraquezas. Você pode usar uma **Ação Bônus** para fazer um teste de **Inteligência (Investigação ou Conhecimento Mágico)** contra uma Classe de Dificuldade (CD) determinada pelo Mestre (geralmente baseada na dificuldade ou nível da criatura/situação). Se for bem-sucedido, você ou um aliado ganha um bônus de **+2** para atacar aquela criatura ou interagir com o objeto/desafio antes do início do seu próximo turno.

Nível 3 – Magia Versátil: Sua profunda compreensão da magia permite uma adaptação rápida. Uma vez por Descanso Curto, você pode reduzir o tempo de uma magia para ação bônus. No nível 6 consegue utilizar esse bônus três vezes.

Nível 3 – Matéria Preferida: Como aluno de Hogwarts, você pode escolher entre: *Defesa contra Artes das Trevas, Aula de Poções, Transfiguração, Feitiços, História da Magia, Astronomia e Herbologia*. Cada aula dá uma lista de habilidades extras, que deixa seu personagem único. Escolha uma delas e acompanhe seu desenvolvimento através delas.

Nível 4 – Aprimoramento de Atributo: Você pode aumentar um de seus atributos em 2 pontos, ou dois de seus atributos em 1 ponto.

Nível 5 – Visão da Mente: Você tem um talento inato para desvendar ilusões, feitiços ocultos e armadilhas mentais. Você tem **Vantagem** em testes de habilidades de resistência contra ilusões e em todos os testes de **Sabedoria**

(Percepção) feitos para detectar magia disfarçada, efeitos de ocultamento, ou para perceber detalhes cruciais em um ambiente mágico.

Nível 6 – Análise Tática Aprimorada: Sua mente brilhante processa informações de combate em velocidade surpreendente, permitindo-lhe explorar fraquezas inimigas. Como uma **Ação Bônus**, você pode escolher uma criatura visível a até 9 metros e fazer um teste de **Inteligência (Investigação ou Conhecimento Mágico)** contra a Classe de Dificuldade de Magia (CD) do alvo (ou CD 13, o que for maior).

- Em um sucesso, você ou um aliado que você designar ganha **Vantagem** na próxima rolagem de ataque de feitiço ou tem a **CD de sua próxima salvaguarda de feitiço aumentada em +2** contra o alvo escolhido. Este efeito dura até o final do seu próximo turno.
- Você pode usar esta habilidade um número de vezes igual ao seu Modificador de Inteligência (mínimo 1) por **Descanso Curto**.

Nível 7 – Adaptação Ofensiva: Sua mente brilhante permite que você altere a natureza de seus feitiços no calor do duelo para maximizar seu impacto. Uma vez por **Descanso Curto**, quando você conjura um feitiço de dano, você pode escolher mudar o tipo de dano que ele causa (por exemplo, de concussivo para energético, ou de fogo para psíquico). O novo tipo de dano deve ser mágico. Esta habilidade é especialmente útil para explorar as vulnerabilidades elementais ou mágicas de um inimigo.

Nível 8 – Aprimoramento de Atributo: Você pode aumentar um de seus atributos em 2 pontos, ou dois de seus atributos em 1 ponto.

Nível 9 – Surto de Conjuração: Sua inteligência permite que você otimize o uso de feitiços em momentos cruciais. Uma vez por Descanso Longo, quando você conjura um feitiço de nível 1, 2 ou 3 que normalmente exigiria 1 Ação para ser conjurado, você pode conjurá-lo como uma ação extra no final de seu turno.

Nível 10 – Gênio Arcano Sua mente é um caldeirão de inovação mágica. Uma vez por Descanso Longo, você pode conjurar qualquer feitiço de nível 5 ou inferior que você conheça (ou que possa aprender por sua Casa) sem gastar Pontos de Magia (MP) e sem precisar de componentes materiais que tenham custo. Este feitiço é lançado como se fosse do seu mais alto nível de espaço de magia disponível.

MATÉRIAS DE HOGWARTS: MATÉRIA PREFERIDA

Em Hogwarts, sua Casa define quem você é, mas suas **Matérias Preferidas** moldam o bruxo ou bruxa que você se tornará. Além das aulas básicas que todos os alunos frequentam, você terá a chance de se aprofundar em disciplinas específicas, ganhando conhecimentos e habilidades únicas que o diferenciarão dos demais.

O que São as *Matérias Preferidas*?

As Matérias Preferidas representam seu foco acadêmico e mágico ao longo dos anos em Hogwarts. Enquanto sua Casa (Grifinória, Sonserina, Lufa-Lufa ou Corvinal) lhe concede habilidades baseadas em sua personalidade e inclinações gerais, a escolha de uma Matéria Preferida permite que você se especialize e desbloqueie poderes específicos em uma área do conhecimento mágico.

Quando Escolher Sua Matéria Preferida?

Sua jornada de especialização começa em momentos chave do seu desenvolvimento. A cada **três níveis** (ou seja, nos Níveis 3, 6 e 9), você terá a oportunidade de escolher uma "Aula" de uma das matérias oferecidas. Cada "Aula" representa um aprofundamento ou uma vertente específica dentro daquela disciplina.

O Que Você Ganha ao Escolher uma Aula?

Ao selecionar uma Aula em sua Matéria Preferida, seu personagem ganha:

- **Uma Habilidade Exclusiva:** Uma nova capacidade ou melhoria em uma característica existente, diretamente ligada ao conhecimento daquela Aula.
- **Um Feitiço Exclusivo (ou Efeito de Poção/Habilidade Específica):** Um encantamento, uma poção única ou uma técnica que só pode ser aprendida por aqueles que se dedicam a essa Aula específica.

Essa escolha permite que você personalize seu personagem de forma única, criando bruxos com estilos de magia verdadeiramente distintos, mesmo dentro da mesma Casa. Pense cuidadosamente em qual matéria e qual aula se alinham melhor com seus objetivos, sua forma de conjurar magia e o papel que você quer desempenhar nas aventuras!

MATÉRIA PREFERIDA: DEFESA CONTRA AS ARTES DAS TREVAS

Defesa Contra as Artes das Trevas é uma disciplina essencial em Hogwarts, focada no estudo e na prática de feitiços e estratégias para proteger-se contra magia maligna e criaturas das trevas. Sua história é tão longa quanto a própria escola, e muitas vezes tumultuada, marcada pela constante luta entre luz e escuridão. Ao longo dos séculos, esta matéria evoluiu de rituais de proteção antigos para o uso de contra-azarações complexas e táticas de combate avançadas. Grandes bruxos e bruxas que se destacaram nesta área foram cruciais em momentos de crise, defendendo inocentes e enfrentando os maiores perigos do mundo bruxo. Estudar esta matéria é compreender o inimigo, mas, acima de tudo, é aprender a se proteger e a proteger aqueles que você ama.

Aulas de Defesa Contra as Artes das Trevas: Habilidades e Magias Exclusivas

Ao escolher Defesa Contra as Artes das Trevas como sua Matéria Preferida, você ganha acesso a habilidades e feitiços únicos, aprimorando sua capacidade de enfrentar as ameaças mais sombrias.

Opção de Aula 1 (Disponível a partir do Nível 3)

- **Olho Alerta:** Você desenvolve um senso aguçado para perigos ocultos e magia das trevas. Você tem **Vantagem** em testes de **Inteligência (Percepção)** feitos para detectar criaturas das trevas escondidas, armadilhas mágicas malignas ou auras de magia sombria. Além disso, você não pode ser surpreendido por criaturas das trevas que você possa ver ou sentir.
- **Feitiço Exclusivo: *Obscuro Revelio***
    - **Custo:** 4 MP
    - **Tempo de Conjuração:** 1 Ação
    - **Alcance:** 9 metros
    - **Duração:** Concentração (até 1 minuto)
    - **Efeito:** Você ilumina uma área de 6 metros de raio com uma luz prateada que revela coisas ocultas. Criaturas ou objetos invisíveis nessa área se tornam visíveis. Além disso, a luz desativa temporariamente qualquer camuflagem mágica ou escuridão não-mágica dentro do raio.

Opção de Aula 2 (Disponível a partir do Nível 6)

- **Resistência Arcana (Trevas):** Seu corpo e mente se tornam mais resilientes contra as Artes das Trevas. Você tem **Resistência** (recebe apenas metade do dano) a um tipo de dano mágico sombrio à sua escolha (ex: dano necrótico, dano psíquico de criaturas das trevas, ou dano de maldição) de feitiços e habilidades de criaturas das trevas. Você pode mudar o tipo de dano escolhido após cada Descanso Longo.
- **Feitiço Exclusivo: *Protego Horribilis***
    - **Custo:** 10 MP
    - **Tempo de Conjuração:** 1 Ação
    - **Alcance:** Pessoal (área de 4,5 metros de raio)
    - **Duração:** Concentração (até 1 minuto)
    - **Efeito:** Você cria uma barreira protetora que dificulta a aproximação de criaturas das trevas. Criaturas das trevas que tentarem entrar ou começar seu turno na área afetada devem fazer um teste de habilidade de resistência de vontade contra sua CD de Feitiço. Em uma falha, seu deslocamento é reduzido à metade e elas têm Desvantagem nas rolagens de ataque de feitiço e salvaguardas enquanto estiverem na área.

Opção de Aula 3 (Disponível a partir do Nível 9)

- **Contra-Maldição Dominante:** Sua maestria em Defesa Contra as Artes das Trevas permitem que você anule maldições e efeitos sombrios com maior eficácia. Você pode usar sua **Reação** para tentar dissipar uma maldição ou feitiço das trevas lançado contra você ou um aliado a até 18 metros. Você faz um teste de **Poder Mágico (PM) + Bônus de Proficiência** contra a CD do feitiço. Em um sucesso, o feitiço é cancelado. Você pode usar esta habilidade uma vez por **Descanso Curto**.
- **Feitiço Exclusivo: *Expulso Mortem***
    - **Custo:** 8 MP
    - **Tempo de Conjuração:** 1 Ação
    - **Alcance:** 18 metros
    - **Duração:** Instantâneo
    - **Efeito:** Você invoca uma poderosa onda de energia protetora contra as trevas. Escolha uma criatura das trevas que você possa ver. Essa criatura deve fazer um teste de resistência de vontade

contra sua CD de Feitiço. Em uma falha, ela sofre **8d8 de dano de força mágica** e é empurrada 6 metros para longe de você. Em um sucesso, sofre metade do dano e não é empurrada. Se esta criatura for um mortos-vivos, ela tem Desvantagem na salvaguarda.

MATÉRIA PREFERIDA: FEITIÇOS

A aula de Feitiços em Hogwarts é uma das mais antigas e essenciais, ensinando os bruxos a conjurar encantamentos para uma vasta gama de propósitos, desde os mais simples até os mais complexos. Sob a tutela de mestres dedicados, como o Professor Flitwick, os alunos aprendem a arte delicada de manipular objetos, pessoas e o próprio ambiente através da magia. Esta disciplina é o coração da magia, pois ensina a precisão do movimento da varinha, a entonação correta do encantamento e a concentração necessária para que um feitiço seja bem-sucedido. Aqueles que se dedicam a Feitiços descobrem que a magia é uma ferramenta para a criação, a proteção e até mesmo para a diversão, e que um bom encantamento pode ser tão poderoso quanto a mais forte das maldições. É a matéria da adaptabilidade e da manipulação do mundo ao seu redor.

Aulas de Feitiços: Habilidades e Magias Exclusivas

Ao escolher Feitiços como sua Matéria Preferida, você aprimora sua mestria com a varinha e seu controle sobre a magia, desbloqueando técnicas e encantamentos que tornam sua conjuração mais versátil e eficaz.

Opção de Aula 1 (Disponível a partir do Nível 3)

- **Precisão Encantadora:** Sua maestria com a varinha garante uma precisão invejável. Quando você conjura um feitiço que exige uma rolagem de ataque (que não seja uma azaração), você pode gastar 1 Ponto de Magia (MP) adicional para ter **Vantagem** (rola 2 dados e pega o melhor resultado) na rolagem de ataque. Você pode usar esta habilidade um número de vezes igual ao seu Modificador de Poder Mágico (mínimo 1) por **Descanso Curto**.
- **Feitiço Exclusivo: *Lumos Maxima***
    - **Custo:** 4 MP
    - **Tempo de Conjuração:** 1 Ação
    - **Alcance:** 18 metros
    - **Duração:** 10 minutos

    - **Efeito:** Você aponta sua varinha, e um feixe de luz ofuscante irrompe. Escolha um ponto dentro do alcance. Uma luz brilhante e temporariamente cegante (como uma lanterna mágica muito potente) ilumina uma área de 6 metros de raio. Criaturas que iniciarem o turno nessa área devem fazer uma rolagem de resistência de Vontade contra sua CD de Feitiço ou ficarão **ofuscadas** (têm desvantagem em testes de Inteligência (Percepção) que dependem da visão e rolagens de ataque) por 1 rodada.

Opção de Aula 2 (Disponível a partir do Nível 6)

- **Fluxo Mágico:** Você aprende a canalizar sua magia com maior fluidez e eficiência. Uma vez por **Descanso Curto**, quando você conjura um feitiço de Nível 1 ou superior, você pode reduzir seu custo de Pontos de Magia (MP) em 2 (o custo mínimo de MP para o feitiço deve ser 1 MP). Esta habilidade pode ser usada imediatamente após a conjuração do feitiço.
- **Feitiço Exclusivo: *Flagrate***
    - **Custo:** 8 MP
    - **Tempo de Conjuração:** 1 Ação
    - **Alcance:** Toque
    - **Duração:** Até 1 hora
    - **Efeito:** Você toca um objeto ou superfície e traça um símbolo, palavra ou figura, marcando-o com uma chama esmeralda ardente que não queima. Esta marca é invisível para trouxas e não-bruxos, mas é claramente visível para bruxos e criaturas mágicas. A marca não causa danos, mas emite uma pequena quantidade de calor e pode ser detectada magicamente. É uma ferramenta perfeita para rastreamento ou para deixar mensagens ocultas. A marca pode ser dissipada por um *Finite Incantatem*.

Opção de Aula 3 (Disponível a partir do Nível 9)

- **Contrafeitiço Dominante:** Sua compreensão da feitiçaria é tão profunda que você pode anular a magia de seus oponentes com maior maestria. Você pode usar sua **Reação** para tentar um contrafeitiço aprimorado contra um feitiço conjurado por uma criatura que você possa ver e que esteja a até 18 metros de você. Faça um teste de **Poder Mágico (PM) + Bônus de Proficiência** contra a Classe de Dificuldade (CD) do feitiço do oponente. Em um sucesso, o feitiço alvo é anulado. Você pode usar esta habilidade uma vez por **Descanso Curto**.

- **Feitiço Exclusivo: *Finite Incantatem Máximo***
    - **Custo:** 14 MP
    - **Tempo de Conjuração:** 1 Ação
    - **Alcance:** 18 metros (área de 6m de raio)
    - **Duração:** Instantâneo
    - **Efeito:** Você libera uma onda poderosa de energia mágica que dispersa os encantamentos ao seu redor. Escolha um ponto dentro do alcance. Todos os feitiços ativos (com duração) de nível 3 ou inferior dentro dessa área são dissipados. Para feitiços de nível 4 ou superior, o conjurador do *Finite Incantatem Máximo* deve fazer um teste de **Poder Mágico (PM)** contra a CD do feitiço alvo. Em um sucesso, o feitiço alvo é dissipado.

MATÉRIA PREFERIDA: POÇÕES

A aula de Poções é uma das mais fascinantes e traiçoeiras de Hogwarts. Longe dos duelos de varinha, a maestria em Poções exige **paciência**, **conhecimento enciclopédico de ingredientes** e uma **precisão quase científica** em cada etapa do processo. Desde os mais simples antídotos até as mais complexas e voláteis poções de amor, sorte ou transformação, a arte da Poção é uma disciplina onde a menor imprecisão pode levar a resultados desastrosos, mas onde a perfeição pode trazer milagres. Mestres boticários e fabricantes de poções são figuras respeitadas no mundo bruxo, capazes de criar curas milagrosas, venenos mortais e elixires que alteram a realidade. Estudar Poções é dominar a alquimia dos elementos e entender o poder oculto nas combinações certas, utilizando a magia para potencializar os efeitos químicos e orgânicos.

Aulas de Poções: Habilidades e Efeitos Exclusivos

Ao escolher Poções como sua Matéria Preferida, você aprimora seu toque com o caldeirão e sua compreensão dos ingredientes, desbloqueando técnicas e elixires que tornam suas misturas mais eficazes e, por vezes, surpreendentes.

Opção de Aula 1 (Disponível a partir do Nível 3)

- **Boticário Veloz:** Sua prática constante em poções permite que você as prepare com uma agilidade surpreendente. O tempo necessário para preparar **qualquer poção** é **reduzido à metade**. Além disso, você tem **Vantagem** (rola 2 dados e pega o melhor resultado) em testes de **Inteligência (Poções)** feitos para identificar poções desconhecidas, ingredientes mágicos ou para analisar resíduos de poções.

- **Efeito de Poção Exclusivo: Poção de Recuperação Rápida**
    - Você aprende a preparar uma versão aprimorada da Poção de Cura Comum. Quando você (ou um aliado) bebe esta poção, além de sua cura inicial, ela restaura **1d4 Pontos de Vida (PV) adicionais** no início de cada um dos próximos 2 turnos.

Opção de Aula 2 (Disponível a partir do Nível 6)

- **Alquimia Avançada:** Sua compreensão dos princípios da poção permite que você crie elixires com uma potência maior ou efeitos mais complexos. Quando você prepara uma poção, você pode gastar **5 Pontos de Magia (MP) adicionais** (além do custo normal de preparação) para aumentar sua **CD (Classe de Dificuldade)** em **+2** para qualquer efeito da poção que exija uma salvaguarda, ou para aumentar seu dano/cura em **um dado de dano** (ex: uma poção que cura 2d4 PVs passaria a curar 3d4 PVs). Você pode usar esta habilidade um número de vezes igual ao seu Modificador de Inteligência (mínimo 1) por **Descanso Longo**.
- **Efeito de Poção Exclusivo: Poção do Desorientador**
    - Você aprende a preparar esta poção tática, ideal para desequilibrar oponentes. Uma criatura que bebe (ou é atingida por) esta poção deve fazer uma rolagem de resistência de reflexos contra a sua CD de feitiço (que também serve como CD de Poção). Em uma falha, ela fica **desorientada** por **1d4 rodadas** (criaturas desorientadas têm Desvantagem em todas as rolagens de ataque e testes de Sabedoria (Percepção).

Opção de Aula 3 (Disponível a partir do Nível 9)

- **Grande Mestre de Poções:** Sua maestria em poções é tal que você pode improvisar contra quase qualquer veneno ou toxina e até mesmo criar algo do nada. Você ganha **Proficiência** em todas as salvaguardas contra **veneno e doenças**. Além disso, uma vez por **Descanso Longo**, você pode usar uma **Ação** para criar um **Antídoto Improvável** para um veneno ou doença que esteja afetando você ou um aliado adjacente, removendo o efeito instantaneamente.
- **Efeito de Poção Exclusivo: Elixir da Clareza**
    - Você aprende a preparar uma dose deste raro e valioso elixir. Uma criatura que bebe este elixir ganha **Vantagem** em todos os testes de **Inteligência** e **Vigor** por **1 hora**. Além disso, enquanto estiver sob o efeito, a criatura se torna imune à condição **Confuso**. Este elixir representa uma clareza mental e foco absolutos, permitindo resolver enigmas complexos, decifrar

códigos ou superar ilusões com facilidade. A preparação deste elixir exige tempo e ingredientes raros, a critério do Mestre.

MATÉRIA PREFERIDA: HERBOLOGIA

A Herbologia é a arte e a ciência de estudar as plantas mágicas, desde as mais simples e úteis até as mais perigosas e traiçoeiras. Em Hogwarts, as aulas de Herbologia acontecem nas estufas úmidas e cheias de vida, onde os alunos aprendem a cuidar, identificar e utilizar as vastas e surpreendentes propriedades do mundo vegetal. É uma disciplina que exige **paciência**, **observação apurada** e um **profundo respeito pela natureza mágica**. Bruxos e bruxas que dominam a Herbologia são capazes de extrair essências para poções, criar antídotos poderosos, utilizar plantas para defesa ou ataque em combate, e até mesmo interagir com a flora de maneiras que parecem impossíveis. A história da Herbologia está entrelaçada com a medicina bruxa, a culinária mágica e a sobrevivência em ambientes selvagens, provando que o poder nem sempre vem de uma varinha, mas da própria terra.

Aulas de Herbologia: Habilidades e Itens/Efeitos Exclusivos

Ao escolher Herbologia como sua Matéria Preferida, você aprimora sua conexão com o reino vegetal, desbloqueando técnicas e recursos que tornam sua interação com as plantas mágicas mais eficaz e, por vezes, vital.

Opção de Aula 1 (Disponível a partir do Nível 3)

- **Toque Verdejante:** Sua sensibilidade para com as plantas mágicas é aprimorada. Você tem **Vantagem** (rola 2 dados e pega o melhor resultado) em testes de **Inteligência (Cuidado com Criaturas Mágicas)** feitos para identificar, acalmar ou entender plantas mágicas. Além disso, o tempo necessário para cultivar e colher ingredientes de plantas é **reduzido à metade**.
- **Item Exclusivo: Bolota Atordoante**
    - Você aprende a preparar pequenas bolotas a partir de certas plantas que, ao serem esmagadas, liberam um pó irritante.
    - **Uso:** Como uma **Ação**, você pode arremessar uma Bolota Atordoante em um ponto a até 6 metros de você.
    - **Efeito:** Criaturas em um raio de 1,5 metro do ponto de impacto devem fazer uma Salvaguarda de **Vigor** contra sua CD de Feitiço. Em uma falha, elas ficam **atordoadas** (incapazes de agir, mover-

se ou falar, e falham automaticamente em testes de destreza, rolagens de ataque contra elas têm Vantagem) por 1 rodada.

- Você pode preparar 2 Bolotas Atordoantes por **Descanso Curto**.

Opção de Aula 2 (Disponível a partir do Nível 6)

- **Domínio da Flora:** Sua conexão com a flora permite que você extraia mais de suas propriedades. Quando você colhe ingredientes de plantas, você tem uma chance de **50% de obter uma porção adicional**. Além disso, você pode usar uma **Ação Bônus** para fazer um teste de **inteligência (Cuidado com Criaturas Mágicas)** para tentar estabilizar uma planta mágica hostil por 1 rodada, ou para fazer com que uma planta inofensiva próxima cresça rapidamente e forneça **cobertura parcial** (+2 de defesa) para você por 1 rodada.
- **Item Exclusivo: Seiva Revitalizante**
  - Você aprende a extrair uma seiva poderosa de plantas raras que auxilia na recuperação.
  - **Uso:** Uma criatura que bebe esta seiva (requer uma Ação para beber) recupera **2d4 Pontos de Vida (PV) adicionais**.
  - **Efeito:** Além da cura, a criatura tem **Vantagem** em sua próxima salvaguarda contra uma condição (exceto Petrificado ou Morte Lenta) que sofrer nos próximos 10 minutos.
  - Você pode preparar 2 doses de *Seiva Revitalizante* por **Descanso Longo**.

Opção de Aula 3 (Disponível a partir do Nível 9)

- **Guardião do Jardim Secreto:** Sua maestria em Herbologia é lendária. Você se torna **imune a venenos e efeitos de Paralisia** causados por plantas, e pode se mover através de folhagens densas e espinhosas sem penalidade e sem provocar ataques de oportunidade.
- **Efeito Exclusivo: Extrato de Acônito (Poder de Controle Vegetal)**
  - Você aprende a criar um extrato potente que permite uma conexão profunda com plantas mágicas por um breve período.
  - **Uso:** Uma vez por **Descanso Longo**, você pode aplicar este extrato em sua varinha (como uma Ação). Por 1 minuto, você pode usar sua **Ação** para tentar controlar uma planta mágica hostil (ex: Visgo do Diabo, Tentáculo Venenoso, ou árvores animadas) a até 18 metros que você possa ver.

- **Efeito:** A planta deve fazer uma rolagem de resistência de Oclumência contra sua CD de Feitiço. Em uma falha, você controla a planta por 1 minuto ou até perder a concentração (como um feitiço de concentração). Ela age no seu turno e segue seus comandos. Em um sucesso, a planta é apenas **desacelerada** (movimento pela metade) por 1 rodada.

MATÉRIA PREFERIDA: TRATO DAS CRIATURAS MÁGICAS

A matéria de Trato das Criaturas Mágicas é uma das mais emocionantes e, por vezes, imprevisíveis do currículo de Hogwarts. Ela ensina os bruxos a entender, cuidar e interagir com a vasta e diversificada fauna mágica do mundo, desde os mais fofos Fiuzeiros até os mais ferozes dragões. Esta disciplina, ministrada por bruxos com profundo conhecimento e amor pelas feras, como Silvanus Kettleburn e Rúbeo Hagrid, exige não apenas **conhecimento teórico**, mas também **coragem**, **empatia** e um **profundo respeito** pela vida selvagem. Aqueles que dominam o Trato das Criaturas Mágicas podem forjar laços únicos com as feras, desvendar seus segredos e até mesmo contar com elas como aliados leais em momentos de necessidade, provando que a compreensão e o afeto podem ser a maior ferramenta para lidar com o selvagem.

Aulas de Trato das Criaturas Mágicas: Habilidades e Magias/Efeitos Exclusivos

Ao escolher Trato das Criaturas Mágicas como sua Matéria Preferida, você aprimora sua capacidade de interagir e compreender as feras do mundo bruxo, desbloqueando técnicas e encantamentos que fortalecem seu vínculo com elas.

Opção de Aula 1 (Disponível a partir do Nível 3)

- **Olhar Amigável:** Sua presença é mais facilmente aceita por criaturas mágicas. Você tem **Vantagem** (rola 2 dados e pega o melhor resultado) em testes de **Carisma (Persuasão)** ou **Inteligência (Cuidado com Criaturas Mágicas)** ao tentar acalmar, interagir ou ganhar a confiança inicial de criaturas mágicas não-hostis.

- **Feitiço Exclusivo: *Animalis Calmo***
    - **Custo:** 3 MP
    - **Tempo de Conjuração:** 1 Ação
    - **Alcance:** 9 metros
    - **Duração:** Concentração (até 1 minuto)
    - **Efeito:** Você conjura um feitiço que emana uma aura de tranquilidade. Escolha uma criatura mágica não-hostil a até o alcance. A criatura deve fazer uma rolagem de resistência de Oclumência contra sua CD de Feitiço. Em uma falha, ela fica **acalmada**, perdendo qualquer agressividade e se tornando dócil por até 1 minuto ou até ser atacada.

Opção de Aula 2 (Disponível a partir do Nível 6)

- **Vínculo Profundo:** Sua conexão com as criaturas se aprofunda, permitindo-lhe inspirá-las em momentos cruciais. Uma vez por **Descanso Curto**, você pode, como uma **Ação Bônus**, escolher uma criatura mágica (amigável a você) que esteja a até 9 metros de você e que você possa ver. Ela ganha **Vantagem** na próxima rolagem de ataque ou em uma salvaguarda que fizer antes do início do seu próximo turno.
- **Feitiço Exclusivo: *Bestiae Socius***
    - **Custo:** 8 MP
    - **Tempo de Conjuração:** 1 Ação
    - **Alcance:** Toque
    - **Duração:** 1 hora
    - **Efeito:** Ao tocar uma criatura mágica amigável, você fortalece o vínculo entre vocês. Por 1 hora, a criatura ganha **10 Pontos de Vida Temporários** e suas rolagens de ataque de arma (incluindo ataques naturais, como garras ou chifres) causam **1d4 de dano adicional**. Este feitiço não pode ser usado em criaturas de tamanho Enorme ou maior.

Opção de Aula 3 (Disponível a partir do Nível 9)

- **Grito de Comando Primal:** Seu comando sobre criaturas mágicas se torna inquestionável e instintivo. Uma vez por **Descanso Longo**, você pode, como uma **Ação**, proferir um comando potente. Escolha até duas criaturas mágicas (amigáveis ou hostis, mas não inteligentes o suficiente para entender fala complexa) a até 18 metros que você possa ver. Criaturas hostis devem fazer uma rolagem de resistência de Vontade contra sua CD de Feitiço ou ficam **amedrontadas** por 1 minuto. Criaturas amigáveis ganham **Vantagem em todas as rolagens de ataque** por 1 rodada.
- **Feitiço Exclusivo:** ***Incentivo Primal***
    - **Custo:** 14 MP
    - **Tempo de Conjuração:** 1 Ação Bônus
    - **Alcance:** 9 metros (uma criatura mágica)
    - **Duração:** Concentração (até 1 minuto)
    - **Efeito:** Você infunde uma criatura mágica amigável com um poder primal temporário. A criatura ganha **Resistência a dano físico** (concussão, perfuração, corte) e causa **1d6 de dano mágico adicional** em todas as suas rolagens de ataque bem-sucedidas. Você pode conjurar este feitiço uma vez por **Descanso Longo**.

MATÉRIA PREFERIDA: HISTÓRIA DA MAGIA

A História da Magia, lecionada pelo fantasmagórico Professor Binns, é uma disciplina que explora os eventos, figuras e movimentos que moldaram o mundo bruxo. Embora muitos alunos a considerem enfadonha, para aqueles que se dedicam a ela, a História da Magia revela padrões, conexões e lições cruciais para o presente. Esta matéria exige **memória**, **análise crítica** e a capacidade de separar o fato da lenda. Bruxos e bruxas que dominam a História da Magia são capazes de evitar os erros do passado, compreender as raízes do presente e até mesmo prever o futuro com maior precisão, usando o conhecimento ancestral para guiar suas ações e suas decisões. É a matéria que nos lembra que a magia não existe no vácuo, mas é moldada pelas escolhas e pelas consequências daqueles que a usaram antes de nós.

Aulas de História da Magia: Habilidades e Informações/Efeitos Exclusivos

Ao escolher História da Magia como sua Matéria Preferida, você aprimora sua memória, suas habilidades de análise e sua capacidade de aplicar o conhecimento histórico em situações práticas, desbloqueando técnicas e informações que o tornam um recurso valioso em qualquer situação.

Opção de Aula 1 (Disponível a partir do Nível 3)

- **Memória Impecável:** Sua capacidade de recordar eventos, nomes e datas é extraordinária. Você tem **Vantagem** (rola 2 dados e pega o melhor resultado) em testes de **Inteligência (História)** feitos para recordar informações específicas, e pode se lembrar de detalhes que outros esqueceram. Além disso, você pode tentar se lembrar de informações que ouviu ou leu há até 1 semana com um teste de Inteligência (História) CD 10.
- **Informação Exclusiva: Lenda Local**
    - Você aprende sobre uma lenda ou evento histórico local específico para a região onde a aventura está ocorrendo (a critério do Mestre). Esta lenda pode fornecer pistas sobre um mistério atual, revelar uma fraqueza de um inimigo, ou indicar a localização de um artefato perdido.

Opção de Aula 2 (Disponível a partir do Nível 6)

- **Análise Crítica:** Sua habilidade de analisar eventos históricos e textos antigos é aprimorada. Você ganha **Proficiência** na habilidade **Intuição**, se já não a tiver. Além disso, quando faz um teste de Inteligência (História) para analisar um texto antigo ou um evento histórico, você pode gastar 1 Ponto de Magia (MP) para rolar um dado adicional e adicionar ao resultado.
- **Informação Exclusiva: Segredo Histórico**
    - Você descobre um segredo histórico que pode ser relevante para a aventura atual (a critério do Mestre). Este segredo pode envolver uma conspiração, uma aliança inesperada, ou a verdadeira motivação por trás de um evento.

Opção de Aula 3 (Disponível a partir do Nível 9)

- **Previsão Sábia:** Sua compreensão dos padrões históricos permite que você faça previsões sobre o futuro com maior precisão. Uma vez por sessão, você pode fazer uma pergunta ao Mestre sobre um evento futuro ou uma possível consequência de uma ação dos personagens. O Mestre deve responder com uma visão vaga ou um pressentimento, guiado pelo conhecimento histórico do seu personagem. Esta habilidade não garante respostas claras, mas pode fornecer pistas valiosas.
- **Informação Exclusiva: Ponto Fraco Histórico**
    - Você descobre uma fraqueza específica de um tipo de criatura ou magia que foi explorada no passado (a critério do Mestre). Esta informação pode conceder Vantagem em rolagens de ataque, aumentar a CD de feitiços contra essa criatura/magia, ou fornece uma forma de anular seus efeitos.

MATÉRIA PREFERIDA: ASTRONOMIA

A Astronomia é uma das matérias mais antigas e misteriosas de Hogwarts, estudada nas alturas da Torre de Astronomia, o ponto mais alto do castelo. Longe de ser apenas a observação de estrelas e planetas, a Astronomia bruxa se aprofunda na **influência dos corpos celestes na magia**, na **adivinhação** e na **navegação por caminhos não-cartografados**. Esta disciplina exige paciência, precisão na observação e uma mente aberta para as vastas e complexas energias do universo. Professores como a Professora Sinistra guiam os alunos a decifrar os segredos do cosmos. Bruxos e bruxas que dominam a Astronomia são capazes de entender os presságios celestes, usar a luz da lua e das estrelas para potencializar feitiços, e navegar por terras desconhecidas guiados pelas constelações. A história da Astronomia está ligada a profecias, à compreensão de eventos mágicos cíclicos e à própria tessitura do tempo e do destino, revelando que os céus guardam segredos que podem mudar o curso da magia.

Aulas de Astronomia: Habilidades e Feitiços/Efeitos Exclusivos

Ao escolher Astronomia como sua Matéria Preferida, você aprimora sua conexão com o cosmos, desbloqueando percepções e habilidades que o permitem manipular a magia em sintonia com as forças celestiais.

Opção de Aula 1 (Disponível a partir do Nível 3)

- **Olhar Celeste:** Sua familiaridade com os astros permite que você se oriente e perceba as influências celestes básicas. Você tem **Vantagem** (rola 2 dados e pega o melhor resultado) em testes de **Inteligência (Percepção)** feitos para observar detalhes no céu noturno ou para navegar usando estrelas. Além disso, você pode determinar com precisão o dia do ano e a hora exata da noite apenas observando os corpos celestes.
- **Feitiço Exclusivo: *Lumen Aetheris***
    - **Custo:** 3 MP
    - **Tempo de Conjuração:** 1 Ação
    - **Alcance:** 18 metros
    - **Duração:** Concentração (até 10 minutos)
    - **Efeito:** Você conjura uma pequena esfera de luz astral que flutua e pode ser movida com a sua mente (não gasta ações). A esfera ilumina uma área de 6 metros de raio com uma luz prateada e pode ser usada para lançar uma sombra sobre uma criatura. Se

usada para este fim, a criatura alvo deve fazer uma rolagem de resistência de reflexos contra sua CD de Feitiço ou terá **desvantagem** em testes de Furtividade enquanto a sombra persistir.

Opção de Aula 2 (Disponível a partir do Nível 6)

- **Ressonância Lunar:** Você aprende a sintonizar sua magia com as fases da lua, ganhando poder adicional em certas condições. Durante a noite, se a lua estiver visível no céu, você pode, uma vez por **Descanso Curto**, ganhar um bônus de **+1 em sua CD de Feitiço** ou nas rolagens de ataque de feitiço para o próximo feitiço que você conjurar. Este bônus aumenta para **+2** se for **Lua Cheia**.
- **Feitiço Exclusivo: *Noctis Scutum***
    - **Custo:** 8 MP
    - **Tempo de Conjuração:** 1 Ação
    - **Alcance:** Pessoal
    - **Duração:** Concentração (até 1 minuto)
    - **Efeito:** Você invoca uma aura protetora de energia lunar ao seu redor. Você ganha **Resistência** (recebe metade do dano) a dano de **força mágica** e dano **psíquico**. Se você conjurar este feitiço durante a noite e sob o brilho direto da lua, esta resistência se estende também a dano **físico** (concussão, perfuração, corte) e +1 de defesa.

Opção de Aula 3 (Disponível a partir do Nível 9)

- **Conexão Cósmica:** Sua mente está sintonizada com os movimentos cósmicos e seus presságios, permitindo vislumbres do futuro ou da melhor trajetória. Uma vez por **Descanso Longo**, você pode meditar por 10 minutos sob o céu noturno para obter um **pressentimento sobre um evento futuro** (a critério do Mestre, esta visão será vaga ou simbólica) ou para determinar a melhor ação a ser tomada em uma situação crítica iminente. Esta habilidade não garante respostas claras, mas pode fornecer pistas valiosas e insights.

- **Feitiço Exclusivo:** ***Stella Incendium (Chuva Estelar)***
    - **Custo:** 14 MP
    - **Tempo de Conjuração:** 1 Ação
    - **Alcance:** 30 metros (área de 6m de raio)
    - **Duração:** Instantâneo
    - **Efeito:** Você invoca uma chuva de pequenas e brilhantes partículas estelares que caem em uma área designada por você. Criaturas dentro da área devem fazer uma Salvaguarda de **Destreza** contra sua CD de Feitiço. Em uma falha, elas sofrem **12d6 de dano de força mágica** e ficam **ofuscadas** por 1 rodada. Em um sucesso, sofrem metade do dano e não ficam ofuscadas.

A FONTE DE PODER: SUA VARINHA MÁGICA

Para todo bruxo, a varinha é mais do que um simples pedaço de madeira; é uma extensão de sua alma, um foco através do qual a magia interior é canalizada e moldada em feitiços. A escolha ou a descoberta de sua varinha é um momento mágico e define muito de seu estilo de conjuração. Uma varinha não é apenas um instrumento, mas um companheiro com características únicas que influenciam seu poder.

Como Escolher Sua Varinha

Sua varinha é composta por três elementos principais: a madeira, o núcleo e, em menor grau, seu comprimento e flexibilidade. Ao criar seu personagem, você fará as seguintes escolhas, que conferirão bônus e características especiais à sua magia.

Madeira da Varinha: A Personalidade Arcana

A madeira de sua varinha é a base de sua essência, refletindo traços de sua personalidade e influenciando o tipo de magia para a qual você terá maior afinidade.

Pau-Brasil

- **Representa:** Paixão, força vital, vitalidade, conexão profunda com a natureza e com a resiliência da vida. Varinhas de Pau-Brasil são atraídas por bruxos de temperamento forte e coração vibrante.
- **Bônus:** Sua energia vital e mágica se fortalece. Você ganha **+1 ao seu total de Pontos de Magia (MP)** a cada nível.
- **Efeito Exclusivo:** Sua magia curativa e de controle sobre a vida é aprimorada. Uma vez por **Descanso Curto**, quando você conjura um feitiço de cura ou um feitiço que causa dano de fogo (como *Incendio*), você pode rolar **1d4 adicional** no dano ou cura desse feitiço.

Carvalho

- **Representa:** Força, resiliência, lealdade inabalável, proteção e uma conexão com a magia antiga e fundamental. Varinhas de Carvalho escolhem bruxos de caráter firme e grande integridade.
- **Bônus:** Sua constituição mágica e física é robusta. Você ganha **+1 em todas os testes de Fortitude**.
- **Efeito Exclusivo:** Sua magia defensiva é mais poderosa. Uma vez por **Descanso Curto**, quando você conjura um feitiço defensivo (como

Protego ou *Protego Maxima*), você pode aumentar o bônus de defesa desse feitiço em **+1** para aquela conjuração, ou, se for um feitiço de barreira, ele pode absorver **1d4 de dano físico** que o atingiria (além de seus efeitos normais).

Salgueiro

- **Representa:** Flexibilidade, intuição profunda, cura e uma força oculta que muitas vezes é subestimada. Varinhas de Salgueiro são atraídas por bruxos com grande potencial, mas que podem ter inseguranças ou uma natureza reflexiva.
- **Bônus:** Sua intuição mágica é aguçada. Você ganha **Proficiência** na perícia **Intuição**, se já não a tiver. Se já for proficiente, você ganha **Vantagem** uma vez por **Descanso Curto** em um teste de Intuição.
- **Efeito Exclusivo:** Seus feitiços de cura fluem com mais facilidade. O custo de MP para conjurar feitiços de **Cura de Nível 1 e 2** é **reduzido em 1 MP** (custo mínimo de 1 MP).

Ébano

- **Representa:** Mistério, poder não-convencional, intuição, não-conformidade e uma forte aptidão para duelos e Transfiguração. Varinhas de Ébano são atraídas por bruxos originais, muitas vezes de temperamento forte e que não se encaixam facilmente.
- **Bônus:** Sua conjuração é naturalmente precisa e potente. Você ganha um bônus de **+1 em todas as suas rolagens de ataque de feitiço**.
- **Efeito Exclusivo:** Sua magia pode ser sutil e enganosa. Uma vez por **Descanso Curto**, você pode gastar 1 MP para ter **Vantagem** em um teste de **Furtividade** ou **Subterfúgio** (Blefar).

Azevinho

- **Representa:** Proteção, combate, destreza e um toque de ferocidade. O Azevinho é uma madeira rara, conhecida por ser altamente protetora e por ser mais eficaz em bruxos que podem precisar de ajuda para superar um temperamento forte, mas que são leais e protetores.
- **Bônus:** Sua magia de combate é incisiva. Você ganha **+1 em seu Valor de Defesa** contra ataques de feitiço quando conjura um feitiço de proteção (ex: *Protego*, *Protego Maxima*) no mesmo turno, ou **+1 em sua rolagem de ataque de feitiço** quando conjura um feitiço ofensivo direto (ex: *Expelliarmus*, *Estupefaça*). Você escolhe qual bônus aplicar no momento da conjuração e defesa na rodada.

- **Efeito Exclusivo:** Uma vez por **Descanso Curto**, se você for reduzido a 0 PV, mas não morto, e tiver pelo menos 1 MP restante, você pode gastar 1 MP para lançar um *Expelliarmus* (Nível 1) ou *estupefaça* (Nível 2) como uma **Reação** contra o alvo que o derrubou.

Núcleo da Varinha: A Alma Arcana

O núcleo é a parte mais secreta da varinha e é o que realmente concentra a energia mágica. Ele determina grande parte do poder e da personalidade da varinha, e sua compatibilidade com o bruxo é crucial.

Pena de Fênix

- **Representa:** Poder raro e versátil, capaz de grandes feitos para o bem ou para o mal. Varinhas com este núcleo são as mais difíceis de dominar, mas são incrivelmente leais aos bruxos que as escolhem, embora não a instituições. Têm aptidão para ressurreição e cura.
- **Bônus:** Sua magia é altamente adaptável. Uma vez por **Descanso Longo**, você pode mudar o tipo de dano de um feitiço que você conjura (ex: de fogo para concussivo, de frio para elétrico).
- **Efeito Exclusivo:** Uma vez por **Descanso Curto**, quando você conjura um feitiço de cura em um aliado, você pode restaurar **1d4 Pontos de Magia (MP) adicionais** ao alvo, além da cura normal de PV.

Pelo de Unicórnio

- **Representa:** Pureza, consistência e lealdade. Varinhas de pelo de unicórnio são as mais difíceis de serem desviadas para as Artes das Trevas. Elas são fiéis ao seu primeiro dono e produzem magia forte e confiável, especialmente em feitiços de proteção e cura.
- **Bônus:** Sua magia protetora e resiliente é mais forte. Você ganha **+1** em todas as suas **rolagens de Fortitude**.
- **Efeito Exclusivo:** Uma vez por **Descanso Curto**, quando você conjura um feitiço de cura, o alvo também remove **uma condição Amedrontado ou Envenenado**. Se o feitiço já curar condições, o alvo tem **Vantagem** em algum teste de resistência contra uma condição.

Fio de Coração de Dragão

- **Representa:** Poder bruto, magia explosiva e aprendizado rápido. Varinhas com este núcleo são as mais poderosas e capazes de conjurar os feitiços mais chamativos, mas são as mais propensas a se voltar para as Artes das Trevas. Têm uma forte lealdade ao seu atual conjurador e se sintonizam rapidamente.
- **Bônus:** Sua magia ofensiva é mais potente. Você causa **+1 de dano adicional** em todas as rolagens de dano de feitiços ofensivos.
- **Efeito Exclusivo:** Uma vez por **Descanso Curto**, quando você conjura um feitiço ofensivo que causa dano, você pode gastar 1 MP adicional para fazer com que o dano do feitiço **ignore Resistência** ao seu tipo de dano principal.

Fibra de Coração de Testrálio

- **Representa:** Magia rara e profunda, geralmente reservada para bruxos que compreenderam a morte. Varinhas com este núcleo são conhecidas por sua aptidão para magia difícil, complexa e, por vezes, sombria ou relacionada ao invisível.
- **Bônus:** Sua magia tem uma profundidade misteriosa. Você ganha **+1 em sua CD de Feitiço** para feitiços de Maldição ou feitiços de Transfiguração que afetam criaturas.
- **Efeito Exclusivo:** Uma vez por **Descanso Curto**, quando você conjura um feitiço de invisibilidade (*Obscuro*) ou um feitiço que impõe a condição **Amedrontado**, a duração do feitiço é **dobrada** (se for menor que 1 minuto, a duração é de pelo menos 1 minuto).

Chifre de Basilisco (Núcleo Raro)

- **Representa:** Poder ancestral e perigoso, astúcia, precisão mortal e uma afinidade natural com a magia das serpentes e as Artes das Trevas mais potentes. Varinhas com este núcleo são raras e escolhem bruxos de grande determinação, e muitas vezes, com um lado sombrio ou implacável.
- **Bônus:** Sua magia é penetrante e implacável. Você ganha **+1 em todas as rolagens de ataque de Azaração e Maldição**.
- **Efeito Exclusivo:** Uma vez por **Descanso Curto**, quando você conjura uma Azaração ou Maldição que causa dano e que o alvo falhe em uma Salvaguarda, você pode fazer com que o alvo sofra **2d4 de dano de veneno adicional**.

Pena de Hipogrifo (Núcleo Raro)

- **Representa:** Orgulho, honra, lealdade e uma conexão com a dignidade e a força das criaturas majestosas. Varinhas com este núcleo são atraídas por bruxos de espírito nobre, corajosos e protetores, que defendem seus ideais com ferocidade.
- **Bônus:** Sua magia de proteção e lealdade é poderosa. Você ganha **+1 em seu Valor de Defesa** contra feitiços que visam seus aliados adjacentes (dentro de 1,5 metros).
- **Efeito Exclusivo:** Uma vez por **Descanso Curto**, se você for alvo de um feitiço que impõe uma condição (exigindo Salvaguarda de Sabedoria ou Carisma para resistir), você pode usar sua **Reação** para fazer a Salvaguarda com **Vantagem**.

Comprimento da Varinha: A Expressão da Personalidade

O comprimento da varinha, geralmente medido em centímetros (ou polegadas), é um aspecto que varia bastante e, segundo os fabricantes, é frequentemente proporcional à altura do bruxo. No entanto, é mais do que isso; ele também pode refletir a grandiosidade do estilo de conjuração e a personalidade do bruxo.

Varinhas Curtas (20 - 25 cm):

- **Representa:** Bruxos com personalidades mais diretas, precisas e que preferem feitiços rápidos e ágeis. São ideais para duelos e conjurações que exigem reflexos rápidos.
- **Efeito:** Sua magia é mais rápida. Você ganha **+1 de bônus na sua rolagem de Iniciativa** em combate.

Varinhas de Comprimento Médio (26 - 32 cm):

- **Representa:** As mais comuns, indicam bruxos versáteis, equilibrados e que se adaptam bem a diferentes tipos de magia. São varinhas "para tudo".
- **Efeito:** Sua magia é balanceada. Você recupera **1 MP adicional** em cada Descanso Curto.

Varinhas Longas (33 - 40 cm):

- **Representa:** Atraídas por bruxos com personalidades grandiosas, que preferem magia mais poderosa, dramática e com efeitos amplos. São ideais para feitiços de grande escala ou com muita força bruta.
- **Efeito:** Sua magia tem mais impacto. Você ganha **+1 na Classe de Dificuldade (CD) de um feitiço de Nível 3 ou superior** uma vez por **Descanso Curto**.

Flexibilidade da Varinha: A Resposta ao Conjurador

A flexibilidade de uma varinha descreve a quão responsiva e adaptável ela é na mão de um bruxo. Ela indica o temperamento da varinha e, por extensão, pode dizer muito sobre o temperamento do bruxo.

Rígida / Inflexível:

- **Representa:** Varinhas que buscam bruxos de convicções fortes, com grande força de vontade e um propósito claro. Sua magia tende a ser direta e poderosa, mas pode ser menos sutil.
- **Efeito:** Sua magia é implacável. Uma vez por **Descanso Curto**, você pode gastar 1 MP para relançar uma rolagem de dano de feitiço ofensivo e deve usar o novo resultado.

Maleável / Adaptável:

- **Representa:** Varinhas que se adaptam a bruxos flexíveis, criativos e que pensam rápido. Sua magia é fluida, permitindo improvisação e soluções inesperadas.
- **Efeito:** Sua magia é versátil. Uma vez por **Descanso Curto**, você pode mudar o tipo de dano de um feitiço ofensivo que você conjura (ex: de fogo para concussivo, de cortante para elétrico).

Flexível / Elástica:

- **Representa:** Varinhas atraídas por bruxos intuitivos, expressivos e que têm uma conexão mais emocional com a magia. Sua magia pode ser imprevisível, mas também surpreendentemente potente.
- **Efeito:** Sua magia é intuitiva. Uma vez por **Descanso Curto**, quando você falha em um teste de habilidade de **Carisma** ou **Inteligência**, você pode rolar novamente e usar o novo resultado.

CAPÍTULO 2: REGRAS GERAIS

COMBATE: O CONFRONTO DE VARINHAS

O combate em *Hogwarts: Feitiços & Destinos* é um duelo de reflexos rápidos, magia bem direcionada e estratégia tática. Quando a tensão aumenta e varinhas são empunhadas, o jogo entra em um modo mais estruturado, dividido em rodadas e turnos.

---

1. Iniciativa: Quem Age Primeiro?

Ao iniciar um confronto (seja um duelo mágico, uma luta contra criaturas ou uma perseguição tensa), é preciso determinar a ordem em que os personagens e inimigos agirão. Essa ordem é chamada de **Iniciativa**.

- **Rolagem de Iniciativa:** Cada participante (bruxo jogador, inimigo, criatura) joga um **dado de 20 faces (1d20)** e adiciona seu **Modificador de Destreza (DES)**. Seu bônus de Iniciativa da Casa também é aplicado (ex: Grifinória, +2).
- **Ordem de Ação:** O personagem com o **maior resultado** na rolagem de Iniciativa age primeiro. Os demais agem em ordem decrescente de seus resultados.
- **Empates:** Se dois ou mais personagens tiverem o mesmo resultado de Iniciativa, o personagem com o **maior Modificador de Destreza** age primeiro. Se ainda houver empate, os personagens empatados podem decidir a ordem entre si; caso contrário, o Mestre do Jogo (MJ) decide ou um novo 1d20 é rolado para desempatar.

---

2. Seu Turno no Combate

Uma vez que a Iniciativa é determinada, a ação prossegue em **rodadas**. Em cada rodada, cada participante age uma vez em sua ordem de Iniciativa. No seu turno, um personagem pode geralmente realizar:

Movimento: Mover-se até o seu deslocamento total (geralmente 9 metros, ou 30 pés).

Uma Ação: Esta é sua ação principal no turno. Ela pode ser usada para:

- **Conjurar um Feitiço:** Lançar um feitiço que exige 1 Ação para ser conjurado.
- **Atacar:** Fazer um ataque físico (se aplicável).
- **Beber uma Poção:** Consumir uma poção do seu inventário.

- **Usar uma Habilidade Especial:** Ativar uma habilidade de sua Casa ou Matéria Preferida que exija uma Ação.
- **Interagir com o Ambiente:** Abrir uma porta, pegar um objeto, empurrar algo, etc.
- **Correr:** Usar seu deslocamento total novamente.
- **Desengajar:** Mover-se para fora do alcance de um inimigo sem provocar um Ataque de Oportunidade.
- **Preparar:** Preparar uma ação para ser realizada em resposta a um gatilho específico.

Uma Ação Bônus: Algumas habilidades ou feitiços específicos permitem uma Ação Bônus. Você só pode realizar uma Ação Bônus por turno, mesmo que tenha múltiplas habilidades que a ofereçam.

Uma Reação: Uma Reação é uma resposta instantânea a um gatilho específico, que pode ocorrer no turno de outra pessoa. Você só pode realizar uma Reação por rodada.

- **Esquiva Arcana**: Em um duelo ou combate, bruxos costumam se mover o tempo todo, afim de evitar e sofrer menos dano que são causados por seus adversários. Você pode utilizar esta reação quando for alvejado por feitiços que causem algum tipo de dano. Você deverá realizar uma rolagem de resistência de Reflexos contra a CD de feitiço do adversário. Em um sucesso, você receberá apenas metade do dano – *Caso o feitiço já tenha um teste de resistência afim de evitar metade do dano, você não poderá usar essa ação*.
- **Accio Protego**: Você pode puxar objetos grandes que estão no terreno para interpor entre você e o feitiço do adversário, lhe concedendo cobertura até o final do seu turno. Essa é uma das formas conhecidas por escapar de feitiços de *morte instantânea* (como Avada Kedavra) o dano do feitiço é causado de forma natural, exceto quando não o acerta. Ao puxar algo para interpor à sua frente, você recebe +2 de defesa. ***(Requisito: Ter o feitiço Accio Protego).***

---

3. Ataques Mágicos: Acertando o Alvo

Quando você tenta atingir um inimigo com um feitiço ofensivo (que exige uma rolagem de ataque, como *estupefaça* ou *Expelliarmus*), você faz uma **rolagem de ataque mágico**:

- **Rolagem:** Jogue um **dado de 20 faces (1d20)**.
- **Bônus:** Adicione seu **Bônus de Proficiência (BP)** e seu **Modificador de Poder Mágico (PM)**.
- **Acerto:** Se o resultado total da sua rolagem de ataque mágico for **igual ou superior** ao **Valor de Defesa** do alvo, você acerta!

---

4. Defesa Mágica: Evitando os Feitiços

Quando um bruxo é alvo de um feitiço ofensivo, ele se defende ativamente em vez de depender somente de sua defesa. O alvo tem algumas opções para se defender do feitiço:

- **Esquiva Rápida:** Para tentar sair do caminho do feitiço ou desviar-se rapidamente, o alvo joga um **dado de 20 faces (1d20)** e adiciona seu **Modificador de Destreza (DES)**, mais seu **Bônus de Proficiência (BP)** se for proficiente na habilidade **Duelos Mágicos**. O resultado dessa rolagem determina se você leva apenas metade do dano.
- **Feitiço Defensivo (Ex: *Protego*):** Em vez de apenas esquivar, o bruxo pode optar por conjurar um feitiço defensivo (como *Protego*) para se proteger. O custo de Pontos de Magia (MP) é gasto, e o *Protego* pode:
    - **Criar um Escudo:** Conceder um bônus (ex: +2) à sua rolagem de Esquiva para aquela rodada.
    - **Refletir/Absorver:** Feitiços como *Protego Maxima, Protego Repelis* podem ter a chance de refletir o feitiço de volta ao conjurador ou absorver completamente o dano.
- **Cobertura:** Se o bruxo estiver parcialmente escondido por um objeto ou terreno, ele pode receber um bônus em seu Valor de Defesa, a critério do MJ.

---

5. Habilidades de Resistência

Diferente do tradicional, em Hogwarts Feitiços e destino as resistências fazem parte de sua lista de habilidades que podem ser aprendidas. Existem três habilidades de resistências:

- **Vontade**: Efeitos que estão relacionados à força física, corporal e atribuições ligadas ao carisma;
- **Reflexos**: Efeitos que estão ligados à rapidez com qual você desvia ou evita feitiços ou objetos lançados a você;

- **Oclumência/Legilimência**: Habilidade ligada à invasão e controle mental. Habilidade de invadir mentes de adversários.

---

6. Dano: Sofrendo Ferimentos Mágicos e Físicos

Quando um ataque de feitiço acerta ou um efeito mágico não é resistido, seu personagem sofre dano, que é subtraído de seus **Pontos de Vida (PV)**.

- **Tipos de Dano:** Os danos no mundo bruxo podem ter diferentes naturezas:
    - **Concussivo/Impacto:** Trauma físico (ex: *Estupefaça*);
    - **Cortante/Perfurante:** Cortes e perfurações (ex: *Sectumsempra*);
    - **Elemental:** Queimaduras (ex: *Incendio*), Congelamento e afins;
    - **Força Mágica:** Energia pura que causa danos (ex: *Bombarda*, *Stella Incendium*);
    - **Veneno:** Toxinas;
    - **Psíquico/Mental:** Dor mental, efeitos que atacam a mente;
    - **Trevas:** Dano providos de maldições imperdoáveis ou artes das trevas.
- **Cálculo de Dano:** Cada feitiço ou ataque terá um valor de dado de dano (ex: 2d8, 3d6). O valor rolado é o dano causado. Alguns feitiços ou habilidades podem adicionar um modificador (ex: seu Modificador de Poder Mágico) ao dano.
- **Acertos Críticos:** Se sua rolagem de ataque de feitiço for um **20 natural (o dado mostra 20)**, é um acerto crítico! Nesse caso, você rola os **dados de dano do feitiço duas vezes** e adiciona todos os modificadores de dano apenas uma vez.
- **Pontos de Vida Zero (0 PV): O Perigo da Morte Lenta**
    - Quando seus PV chegam a 0, seu personagem fica **Incapacitado** e **Inconsciente**. Ele está agora no estado de **Morte Lenta**.
    - No início de cada um dos seus turnos, você deve fazer um **Teste de Morte Lenta**, jogando um **1d20**.
        - **Sucesso (10 ou mais):** Anote um sucesso. Três sucessos (não necessariamente consecutivos) estabilizam o personagem, que para de morrer (mas permanece inconsciente com 0 PV).

- **Falha (9 ou menos):** Anote uma falha. Três falhas (não necessariamente consecutivas) significam a morte permanente do personagem.
- **20 Natural:** Você recupera 1 PV e volta a ficar consciente (mas ainda muito fraco).
- **1 Natural:** Conta como duas falhas.

Receber **qualquer dano** enquanto estiver em 0 PV resulta em uma falha imediata no Teste de Morte Lenta (se for um acerto crítico, conta como duas falhas).

CURA: RECUPERANDO A VITALIDADE MÁGICA

A vida de um bruxo é cheia de perigos, e ferimentos são uma parte inevitável da aventura. Felizmente, o mundo mágico oferece diversas formas de restaurar a saúde e a energia. A cura é a recuperação de Pontos de Vida (PV) e Pontos de Magia (MP), e a remoção de condições negativas.

---

1. Feitiços de Cura

Bruxos com aptidão para a magia de restauração (frequentemente Lufanos ou aqueles que escolheram Aulas de Cura) podem conjurar feitiços para restaurar Pontos de Vida.

- **Funcionamento:** Feitiços de cura consomem **Pontos de Magia (MP)** e geralmente exigem 1 Ação para serem conjurados.
- **Exemplos (efeitos podem variar com o nível do feitiço):**
  - ***Episkey:*** Um feitiço para ferimentos leves e fraturas menores. Restaura uma pequena quantidade de PVs (ex: 1d6 + Modificador de SAB PVs).
  - ***Vulnera Sanentur:*** Para ferimentos mais sérios. Restaura uma quantidade maior de PVs (ex: 2d8 + Modificador de SAB PVs).
- **Poder de Cura da Casa:** Lufanos, por exemplo, têm sua **Magia Restauradora** (Nível 5), que faz com que seus feitiços de cura restaurem PVs adicionais iguais ao seu Modificador de Sabedoria.

---

2. Poções de Cura

As poções são uma forma confiável e, por vezes, mais rápida de restaurar PVs, especialmente quando a varinha não pode ser usada ou os MP estão baixos.

- **Uso:** Beber uma poção geralmente gasta **1 Ação** no seu turno.
- **Exemplos (Poções de Cura Básicas):**
    - **Poção de Cura Simples (Ex: Poção Wiggenweld):** Restaura 2d4+2 PVs.
    - **Poção de Cura Média:** Restaura 4d4+4 PVs.
    - **Poção de Cura Avançada:** Restaura 8d4+8 PVs.
- **Aprimoramentos:** Bruxos proficientes em Poções (como aqueles que escolhem as Aulas de Poções) podem preparar versões mais potentes ou com efeitos adicionais, como a **Poção de Recuperação Rápida** da Aula de Poções Nível 3.

---

3. Descanso: A Recuperação Natural

O descanso é fundamental para que um bruxo recupere suas forças físicas e mágicas. Existem dois tipos de descanso:

Descanso Curto (1 Hora)

- Um Descanso Curto é um período de inatividade e recuperação rápida, como uma pausa para respirar após um confronto, meditar ou cuidar de pequenos ferimentos.
- **O que você recupera:**
    - Você pode gastar **um de seus Dados de Vida** (que você ganha a cada nível para calcular PV) para rolar e somar o resultado ao seu Modificador de Vigor, recuperando essa quantidade de Pontos de Vida. Você decide quantos Dados de Vida quer gastar.
    - Você recupera uma quantidade de **Pontos de Magia (MP)** igual ao seu Modificador de conjuração (mínimo 1).
    - Se você estiver em 0 PV, um Descanso Curto pode estabilizá-lo, mas você permanece inconsciente.

Descanso Longo (8 Horas)

- Um Descanso Longo é um período de sono profundo e reparador, ou de atividades leves (como ler um livro ou fazer uma guarda noturna por não mais de 2 horas) por pelo menos 8 horas consecutivas.
- **O que você recupera:**

    - Você recupera **todos os seus Pontos de Vida (PV)**.
    - Você recupera **todos os seus Pontos de Magia (MP)**.
    - Você recupera uma quantidade de **Dados de Vida gastos** igual à metade do seu nível (arredondado para cima).
    - A maioria das **condições negativas de curta ou média duração** (excluindo Maldições Permanentes, por exemplo) são curadas.
- **Benefício por Descanso Longo:** Você só pode se beneficiar de um Descanso Longo uma vez a cada 24 horas.

QUADRIBOL:

O JOGO DOS BRUXOS

O Quadribol é o esporte mais popular do mundo bruxo — uma mistura emocionante de estratégia, velocidade e magia, jogada nos céus por bruxos em vassouras voadoras. Disputado por duas equipes com sete jogadores cada, o objetivo do jogo é marcar pontos com a Goles, defender os aros, derrubar adversários com Balaços e, por fim, capturar o esquivo Pomo Dourado.

Mais do que um jogo, o Quadribol é uma tradição em Hogwarts. É onde rivalidades entre Casas são acentuadas, talentos despontam e a coragem, astúcia, lealdade e inteligência dos alunos são testadas nas alturas. Se você está pronto para mergulhar na adrenalina dos céus e sentir o vento mágico no rosto, bem-vindo ao campo.

Estrutura do Jogo: Cada time tem sete jogadores. Existem quatro posições em que se pode jogar: **Apanhador**, **Batedor**, **Artilheiro** e **Goleiro**. As posições são divididas entre:

- 3 Artilheiros;
- 2 Batedores;
- 1 Goleiro;
- 1 Apanhador;

Goleiro – O Guardião dos Aros:

O Goleiro é o último obstáculo entre os Artilheiros adversários e os preciosos aros de pontuação. Mais do que apenas defender, o goleiro é o eixo central da defesa, ditando o ritmo da retaguarda e comandando a formação tática da equipe. Um bom goleiro não é apenas rápido, mas também estrategista: antecipa jogadas, lê os movimentos dos Artilheiros e utiliza o campo ao seu favor. Alguns recorrem a feitiços rápidos e movimentos acrobáticos; outros preferem manter o sangue frio e se posicionar com precisão quase matemática.

Atributos-chave: *Destreza*, *Inteligência*, *Reflexos.*
Habilidades comuns: Defesa de gol, leitura de jogo, redirecionamento de passes.

Artilheiro – O Arquiteto dos Pontos:

Os Artilheiros são os grandes responsáveis por colocar pontos no placar. Ágeis, destemidos e criativos, sua missão é carregar, passar e lançar a goles em direção aos aros inimigos, burlando a defesa adversária e superando o goleiro com maestria. Artilheiros não são apenas atacantes — são dançarinos do céu. Eles devem ter equilíbrio, visão de jogo e comunicação impecável. Seus passes podem ser decisivos, seus arremessos, épicos.

Atributos-chave: Carisma, Destreza (para controle e passes), Acrobacia ou Feitiços.
Habilidades comuns: Passes rápidos, fintas aéreas, arremessos giratórios, jogadas em trio.

Batedor – O Escudo em Movimento:

Os Batedores são os combatentes do quadribol. Seu papel é proteger seus companheiros e atrapalhar os adversários, utilizando os temidos balaços — esferas encantadas que voam em alta velocidade e com força destrutiva. Corajosos e ferozes, os Batedores precisam ter uma mira certeira e instinto de guarda-costas. Um único balaço bem posicionado pode tirar um Artilheiro do jogo, interromper uma jogada de gol ou proteger o Apanhador da sua equipe em um momento decisivo.

Atributos-chave: *Vigor, Destreza, Acrobacia.*

Habilidades Comuns: Rebater balaços, desviar projéteis, provocar quedas, derrubar adversários com precisão.

Apanhador – O Caçador do Destino

O Apanhador é a alma do time — e muitas vezes o herói final. Sua função é capturar o pequeno e veloz Pomo Dourado, uma esfera encantada que voa livremente pelo campo e encerra o jogo ao ser agarrada. Quem a captura dá à sua equipe 150 pontos, frequentemente mudando o rumo da partida. O Apanhador precisa ter olhos atentos, reflexos sobrenaturais e um domínio perfeito de sua vassoura. Ele voa mais alto, mais rápido e mais longe do que qualquer outro jogador. Enquanto o jogo acontece lá embaixo, ele está sempre em busca — e, quando a hora chega, tudo se resume a um único mergulho.

Atributos-chave: *Sabedoria (Percepção), Destreza, Acrobacia.*

Habilidades comuns: Localizar o pomo, perseguição aérea, mergulhos de risco, manobras evasivas.

Como Jogar Quadribol?

Regras Básicas:

- **Feitiços:** Feitiços de nível 1 em diante estão proibidos. Apenas azarações leves que não impactem direto o jogador *(Ex: **Rictusempra**, que faz com que a pessoa caia em gargalhadas)*
- **Pontos de Vida:** Se um jogador chega a zero pontos de vida é proibido de retornar ao jogo. É encaminhado a enfermaria de imediato.
- **Pontuação:** Cada gol marcado equivale a dez pontos. Capturar o *Pomo de Ouro* concede a equipe 150 pontos. A partida se encerra somente ao capturar o *Pomo de Ouro*. Nesta hora, quem estiver com mais pontos, é o vencedor;
- **Campo:** O campo de quadribol tem o formato oval. São divididos por áreas demarcadas, como por exemplo à área 1 que é dominada somente pelos goleiros;
- **Tempo:** Cada rodada representa **1 minuto de jogo real**;
- **Iniciativa:** A iniciativa é rolada da mesma maneira que em combate,
- **Área:** Cada jogador tem um raio de 3 metros. Caso um jogador necessite passar por essa área, deverá realizar a ação Manobra Aérea, para evitar o adversário. Se falhar, o jogador poderá receber Encontrão/Empurrão para perder o equilíbrio, além de perder a bola que carrega.

Ações no Quadribol

Cada personagem pode fazer: **1 Ação, 1 Movimento** e **1 Reação** por rodada. Além disso, há outras opções de ações para permanecer e continuar a jogar durante a partida. A maioria delas você pode encontrar abaixo na tabela, caso precise fazer alguma ação que não esteja na tabela, poderá realizar o questionamento ao mestre, pois ele dará o tipo de teste necessário e CD indicada ao desafio.

Tabela de Ações

Ação	Teste	Efeito
Arremessar a Goles	Montaria (DES) vs Defesa do Goleiro	Se bem-sucedido, marca 10 pontos.
Defender como Goleiro	Reflexos (DES)	Bloqueia a tentativa de gol. Se suceder, passa a goles para seu companheiro mais próximo.
Rebater o Balaço	Reflexos (DES)	Redireciona o Balaço para um inimigo. Caso acertar, causa 1d12 de dano concussivo. Adversário acertado deverá realizar um teste de Vontade. Se falhar, caíra no chão e deverá rolar na tabela de lesões.
Procurar o Pomo de Ouro	Percepção (INT) CD variável	Avistar o Pomo. Além disso, quem avista primeiro, sai na vantagem para capturar o pomo de ouro.
Capturar o Pomo de Ouro	Montaria (DES) vs CD 18	Se bem-sucedido, finaliza o jogo e garante +150 pontos.
Manobra Aérea	Acrobacia (DES) CD 15	Evita um golpe ou ultrapassar um oponente. Caso evite a passagem, causa 2d8 de dano no adversário.
Jogada Suja (opcional)	Subterfúgio ou Intimidação	Aplica penalidades a oponentes (a critério do Mestre).

Tabela de Lesões

Resultado no dado (1d6 após falha crítica ou balaço forte)	Lesão	Efeito
1	Entorse na mão	Desvantagem em testes com a varinha até descanso longo
2	Tontura/Confusão	-1 em testes de Percepção até final da sessão
3	Pancada na cabeça	Incapaz de usar Reações por 1d4 rodadas
4	Costelas trincadas	-2 em Vigor por 2 sessões ou até Poção de Cura
5	Fratura no braço (não dominante)	Impossibilitado de conjurar feitiços com componentes somáticos
6	Nada demais, apenas dor e hematoma	Sem efeito real (narre dor, mas sem penalidade mecânica)

d20	Evento Aleatório	Efeito
1	Tempestade Instantânea	Todos os testes de Montaria (DES) têm desvantagem por 2 rodadas.
2	Explosão de Balaços	Um dos balaços divide-se em dois! Agora há 3 no campo.
3	Falha na Vassoura	Um jogador aleatório (role 1d8) precisa passar um teste de Montaria CD 13 ou cai.
4	Enxame de Morcegos	Teste de Reflexos CD 15 ou -2 em todas as ações na rodada.
5	Névoa Encantada	Jogadores só enxergam até 3 quadrados à frente por 2 rodadas.
6	Goles Voadora Rebelde	A Goles se move sozinha (Mestre decide alvo aleatório).
7	Toque de Eletricidade Estática	Todos os testes de Duelo Mágico têm +2 CD por 1 rodada.
8	Coruja Atrapalhada	Uma coruja mensageira invade o campo. Teste de Percepção para não colidir.
9	Provocação Intercasa	Jogador da equipe adversária tenta te distrair. Role Subterfúgio vs Vontade.
10	Encantamento Ilusório no Campo	Zona do campo se distorce. CD +2 em testes de posicionamento (Acrobacia).
11	Assombração Passageira	Um espectro de fantasma passa e distrai. CD 14 de Vontade para não perder ação.
12	Poção Explodida na Plateia	Uma poção de barulho assusta os jogadores. Reflexos CD 13 para manter equilíbrio.
13	Fanfarras Sonserinas Barulhentas	Jogadores da outra Casa têm desvantagem em testes de Concentração.
14	Teia de Acromântula Flutuante	Jogador rola Reflexos CD 15 ou fica preso por 1 rodada.

d20	Evento Aleatório	Efeito
15	Ilusão de Dublê do Pomo Dourado	Todos os Apanhadores fazem Percepção com desvantagem por 1 rodada.
16	Redemoinho Aéreo	Jogador em voo alto rola Montaria CD 14 ou é empurrado 2 quadrados.
17	Grito do Chapéu Seletor	Todos perdem 1 ação de tanta surpresa.
18	Feitiço Perdido Atinge Campo	Mestre rola um efeito aleatório de feitiço leve (*finite, lumos, etc*).
19	Mini-dragão de pelúcia ganha vida (bug de feitiço)	Persegue o jogador mais rápido até ser contido (teste livre).
20	Momento de Glória!	Um jogador à escolha do Mestre recebe Vantagem em todas as ações na rodada.

CAPÍTULO 03: COMBATE

MAGIA: A ARTE DA CONJURAÇÃO

A magia é a essência do mundo bruxo em *Hogwarts: Feitiços & Destinos*. Ela é o poder que flui através de cada Arcanista, manifestado através da sua varinha, da sua voz e da sua vontade. Compreender as regras da magia é dominar o seu potencial e enfrentar os desafios do mundo bruxo.

---

1. Pontos de Magia (MP): Sua Fonte de Poder

Os **Pontos de Magia (MP)** representam a energia mística que seu personagem possui para conjurar feitiços. Cada feitiço tem um custo em MP, e conjurá-lo gasta essa quantidade de pontos do seu total.

- **MP Iniciais:** No 1º Nível, seu personagem começa com um valor de MP que reflete sua aptidão inicial.
- **Progressão de MP:** À medida que seu personagem sobe de nível, sua capacidade mágica cresce, e você ganha mais Pontos de Magia. (A taxa de aumento será especificada em uma tabela de progressão de nível geral).
- **Recuperando MP:** Você recupera seus Pontos de Magia através do **Descanso Curto** (uma pequena porção) e do **Descanso Longo** (todos os seus MPs são restaurados), conforme detalhado na seção de **Cura**.

---

2. Atributos de Conjuração: A Força da Sua Magia

A potência de seus feitiços é determinada por seu **Poder Mágico (PM)**, o atributo central para todos os Arcanistas.

- **Poder Mágico (PM):** Este é o atributo primário para todas as suas rolagens de ataque de feitiço e para calcular a Classe de Dificuldade (CD) de seus feitiços. Ele reflete sua aptidão inata e a força bruta de sua magia.
- **Outros Atributos:** Embora o PM seja a base, outros atributos (como Inteligência para Corvinais, Carisma para Sonserinos, Sabedoria para Lufanos, e Vigor para Grifinórios) podem influenciar habilidades específicas da sua Casa ou a eficácia de certos tipos de feitiços, conforme descrito nas habilidades de sua Casa.

---

3. Classe de Dificuldade (CD) de Feitiço: Resistindo à Sua Magia

Quando você conjura um feitiço que exige que um alvo faça uma Salvaguarda para resistir aos seus efeitos, a dificuldade dessa Salvaguarda é determinada pela sua **CD de Feitiço**.

- **Fórmula:** CD de Feitiço = 8 + Bônus de Proficiência (BP) + Modificador de Conjuração.

---

4. Tipos de Feitiços: Categorias da Magia

Os feitiços no mundo bruxo podem ser amplamente categorizados por sua natureza e intenção:

- **Feitiços (Charms):** São encantamentos que modificam objetos ou criaturas, alterando suas propriedades sem mudar sua natureza fundamental. Podem ser utilitários (ex: *Wingardium Leviosa*), defensivos (ex: *Protego*) ou até mesmo ofensivos leves (ex: *Expelliarmus*).
- **Azarações (Jinxes/Hexes):** Feitiços mais ofensivos ou irritantes que causam pequenos danos, debuffs ou efeitos cômicos. Embora não sejam tão sombrios quanto as Maldições, são usados com intenção de causar desconforto ou desvantagem ao alvo (ex: *Petrificus Totalus* simplificado).
- **Maldições (Curses):** São feitiços com intenção maliciosa e efeitos prejudiciais significativos, frequentemente associados às Artes das Trevas. Causam danos severo, sofrimento ou controle direto sobre o alvo (ex: *Crucio*).
- **Contra-Feitiços (Counter-Spells):** Feitiços projetados especificamente para anular ou dissipar outros feitiços (ex: *Finite Incantatem*).
- **Transfiguração (Transfiguration):** Uma das magias mais complexas e poderosas, que envolve a alteração da forma ou aparência de objetos ou criaturas.
    - *Nota:* Embora Poções sejam uma forma de magia, elas são preparadas e consumidas, e suas regras estão detalhadas na seção de **Cura**.

5. Níveis de Feitiço e Custo de MP

Os feitiços são organizados por Níveis, que indicam sua complexidade e poder. Quanto maior o nível do feitiço, mais Pontos de Magia (MP) ele custa para ser conjurado.

Nível do Feitiço	Custo Base de MP
0 (Azaração/Truque)	0 MP
1	2 MP
2	4 MP
3	6 MP
4	12 MP
5	16 MP

---

6. Aprendendo Feitiços

Seu personagem começará com um conjunto de feitiços básicos. À medida que avança de nível, ele expandirá seu repertório mágico:

- **Feitiços por Nível:** Em cada novo Nível de Arcanista, seu personagem aprende uma certa quantidade de novos feitiços (a ser definida na tabela de progressão de nível geral).
- **Feitiços Exclusivos das Aulas:** As Aulas que você escolhe em suas Matérias Preferidas (nos Níveis 3, 6 e 9) concedem feitiços exclusivos que não podem ser aprendidos de outra forma.
- **Descoberta e Pesquisa:** O Mestre pode permitir que seu personagem aprenda feitiços adicionais através de pesquisa em bibliotecas, encontrando pergaminhos ou sendo ensinado por outros bruxos.

---

7. Componentes de Feitiços: Elementos da Conjuração

Para que um feitiço funcione, ele geralmente requer certos componentes, que o conjurador deve fornecer. Estes são:

- **V – Verbal (Voz):** O bruxo deve recitar o encantamento do feitiço em voz audível. Se não puder falar, não pode conjurar o feitiço.
- **G – Gestual (Gestos):** O bruxo deve realizar um movimento específico com a varinha ou um gesto manual. Se não puder mover as mãos ou a varinha, não pode conjurar o feitiço.
- **M – Material (Ingredientes):** Alguns feitiços requerem objetos específicos (um pedaço de pelo de gato, uma pena de fênix, etc.). A menos que o custo do material seja especificado (e nesse caso ele é

consumido), o bruxo pode usar uma bolsa de componentes de feitiço (ou uma varinha que a substitua) para estes materiais.

---

8. A Varinha: Seu Foco Mágico

A varinha é a ferramenta mais essencial de um bruxo, um foco através do qual a magia é canalizada. Embora a magia exista dentro de você, a varinha ajuda a direcioná-la e controlá-la. A maioria dos feitiços exige o uso de uma varinha, sem ela o bruxo só é capaz de conjurar azarações.

Certo! Vamos detalhar as **Condições**, um aspecto importante do jogo que define os estados temporários que um bruxo ou criatura pode sofrer em combate ou em situações perigosas.

CONDIÇÕES: ESTADOS TEMPORÁRIOS

Em *Hogwarts: Feitiços & Destinos*, feitiços, habilidades especiais, perigos ambientais e ataques de criaturas podem impor **condições** sobre os personagens. Uma condição altera as capacidades de um personagem por um tempo, seja de forma positiva (raro e temporário) ou, mais comumente, de forma negativa.

Um personagem pode sofrer múltiplas condições ao mesmo tempo, e os efeitos de cada uma se aplicam. Se uma condição tiver múltiplas fontes (como ser amedrontado por dois feitiços), os efeitos da condição não se acumulam, mas a duração pode ser estendida pela nova fonte.

A menos que a condição especifique o contrário, ela termina se:

- Sua duração expirar.
- Um feitiço ou habilidade a remover.
- O personagem realizar um descanso.

Lista de Condições Comuns

Aqui estão as condições que seu personagem pode encontrar no mundo bruxo e seus efeitos:

1. Amedrontado

- Um personagem amedrontado tem **Desvantagem** (rola 2 dados e pega o pior resultado) em testes de habilidades e rolagens de ataque enquanto a fonte do medo estiver em sua linha de visão.
- O personagem não pode se mover voluntariamente para mais perto da fonte do medo.

- **Como aplicada:** Feitiços de medo (ex: *Riddikulus* mal-sucedido contra um Bicho-Papão), certas habilidades de criaturas das trevas (ex: Dementadores), ou a Aura de Autoridade da Sonserina.
- **Como removida:** A fonte do medo desaparece, feitiços específicos de remoção (ex: *Riddikulus* bem-sucedido), ou o fim da duração.

2. Atordoado

- Um personagem atordoado está **incapacitado** (não pode realizar ações ou reações), não pode se mover e só pode falar balbuciando.
- O personagem falha automaticamente em Salvaguardas de Poder Mágico e Destreza.
- Rolagens de ataque contra o personagem têm **Vantagem**.
- **Como aplicada:** Feitiços de impacto forte (ex: *Estupefaça* em alguns casos), efeitos de poções ou plantas (ex: Bolota Atordoante).
- **Como removida:** Fim da duração, feitiços específicos de cura ou remoção.

3. Cego

- Um personagem cego não pode ver e falha automaticamente em qualquer teste de habilidade que exija visão.
- Rolagens de ataque contra o personagem têm **Vantagem**.
- As rolagens de ataque do personagem têm **Desvantagem**.
- **Como aplicada:** Feitiços que afetam a visão (ex: *Caeco*), fumaça densa, criaturas que emitem escuridão mágica.
- **Como removida:** Fim da duração, feitiços de cura ou remoção.

4. Confuso

- Um personagem confuso não consegue pensar com clareza. No início de cada um dos seus turnos, ele deve rolar 1d6 para determinar sua ação:
    - 1-2: Usa todo o seu deslocamento para se mover em uma direção aleatória e não realiza nenhuma ação.
    - 3-4: Não se move e não realiza nenhuma ação.
    - 5-6: Realiza sua ação normal.
- **Como aplicada:** Feitiços de confusão (ex: *Confundo*), certas poções ou efeitos de criaturas.

- **Como removida:** Fim da duração, feitiços específicos (ex: *Finite Incantatem*), ou Elixir da Clareza.

5. Desacelerado

- O deslocamento de um personagem desacelerado é **reduzido à metade**.
- O personagem só pode usar uma **Ação** ou uma **Ação Bônus** (não ambas) em seu turno, além de seu movimento.
- **Como aplicada:** Feitiços de desaceleração (ex: *Impedimenta*), efeitos de certas plantas ou auras (ex: Aura de Autoridade da Sonserina).
- **Como removida:** Fim da duração, feitiços específicos de remoção.

6. Desarmado

- Um personagem desarmado derruba o item que estava empunhando (geralmente sua varinha). O item cai no chão aos seus pés.
- O personagem não pode usar ações que exijam o item até que o pegue novamente (geralmente uma Ação).
- **Como aplicada:** Feitiços de desarme (ex: *Expelliarmus*), ataques físicos que visam desarmar.
- **Como removida:** Pegando o item, ou usando um feitiço de Atração (ex: *Accio*).

7. Encantado

- Um personagem encantado está sob o charme ou persuasão mágica de outra criatura.
- O encantador tem **Vantagem** em todos os testes de Carisma para interagir socialmente com o personagem encantado.
- O personagem encantado tem **Desvantagem** em rolagens de ataque e Salvaguardas contra o encantador.
- O personagem encantado não pode atacar o encantador ou conjurar feitiços ofensivos que o afetem diretamente.
- **Como aplicada:** Feitiços de encanto (ex: *Confundo* para criar amizade), poções de amor.
- **Como removida:** Fim da duração, feitiços de remoção, o encantador ataca ou causa danos ao encantado.

8. Incapacitado

- Um personagem incapacitado não pode realizar ações nem reações.

- Esta condição é frequentemente um efeito secundário de outras condições mais severas (como Atordoado, Paralisado ou Inconsciente).

9. Inconsciente

- Um personagem inconsciente está incapacitado, não pode se mover ou falar, e está cego e surdo.
- O personagem larga o que estiver empunhando e cai no chão.
- A personagem falha automaticamente em Salvaguardas de Força e Destreza.
- Rolagens de ataque contra o personagem têm **Vantagem**. Ataques corpo a corpo que acertam o personagem de dentro de 1,5 metro são considerados acertos críticos.
- **Como aplicada:** Redução a 0 PV, certos feitiços (ex: *Estupefaça* potente), venenos, ou danos de choque.
- **Como removida:** Recuperando PV (para sair de 0 PV), feitiços de cura específicos, ou o fim da duração do efeito que causou a inconsciência.

10. Ofuscado

- Um personagem ofuscado tem sua visão prejudicada por uma luz muito forte ou um brilho intenso.
- O personagem tem **Desvantagem** em rolagens de ataque e em testes de **Sabedoria (Percepção)** que dependem da visão.
- **Como aplicada:** Feitiços de luz intensa (ex: *Lumos Maxima*), flash de câmera mágica.
- **Como removida:** Saindo da área de luz intensa, ou o fim da duração do efeito.

11. Paralisado

- Um personagem paralisado está incapacitado e não pode se mover ou falar.
- A personagem falha automaticamente em Salvaguardas de Força e Destreza.
- Rolagens de ataque contra o personagem têm **Vantagem**. Ataques corpo a corpo que acertam o personagem de dentro de 1,5 metro são considerados acertos críticos.
- **Como aplicada:** Feitiços como *Petrificus Totalus*, venenos que paralisam, ou efeitos de certas criaturas.

- **Como removida:** Fim da duração, feitiços de cura ou remoção.

12. Petrificado

- Um personagem petrificado é transformado em uma substância sólida (geralmente pedra) e está inconsciente.
- O corpo do personagem e qualquer coisa que ele esteja vestindo ou empunhando se tornam parte da substância.
- O personagem não envelhece, não respira, não come e não bebe.
- É imune a todo dano e a todas as condições, exceto aquelas especificamente causadas pela petrificação.
- **Como aplicada:** Feitiços poderosos como o olhar de um Basilisco, ou outros efeitos raros de transfiguração.
- **Como removida:** Feitiços poderosos de Contra-Maldição (ex: *Transfigurar para Cura*), ou antídotos extremamente raros.

13. Envenenado

- Um personagem envenenado tem **Desvantagem** em rolagens de ataque e em testes de atributo.
- **Como aplicada:** Ingestão de veneno, ataques de criaturas venenosas, certas poções ou plantas.
- **Como removida:** Fim da duração, antídotos, feitiços de cura ou remoção.

EQUIPAMENTO & ECONOMIA: O ARSENAL DO BRUXO

No mundo bruxo, não é apenas sua magia que importa. Seus pertences e sua capacidade de lidar com as finanças são cruciais para sua jornada em Hogwarts e além. Ter o equipamento certo e entender a economia bruxa pode fazer toda a diferença em suas aventuras.

---

1. A Varinha: Extensão da Sua Alma

A varinha é, sem dúvida, o item mais vital para um bruxo. É através dela que a maioria dos feitiços é canalizada e direcionada.

- **Foco Mágico:** Sua varinha serve como um foco para sua magia. Embora a magia flua dentro de você, a varinha ajuda a concentrá-la, controlá-la e dar-lhe forma.
- **Conexão Pessoal:** Uma varinha escolhe o bruxo. Ela tem uma conexão única com seu dono, influenciada pelo tipo de madeira, núcleo e comprimento. Usar a varinha de outro bruxo pode ser difícil, ineficaz ou até perigoso, a menos que haja um vínculo forte ou a varinha mude de lealdade.
- **O que Acontece se Perdida/Quebrada:** Perder sua varinha torna a conjuração de feitiços muito mais difícil, geralmente exigindo testes de magia com **Desvantagem** ou impedindo o uso de feitiços mais complexos. Uma varinha quebrada pode funcionar de forma imprevisível ou parar de funcionar completamente até ser reparada por um especialista.

---

2. Vestes de Bruxo: Estilo e Funcionalidade

As vestes são o traje padrão no mundo bruxo, tanto na escola quanto fora dela.

- **Não são Armadura:** Ao contrário das armaduras trouxas, as vestes bruxas não oferecem uma Classe de Armadura (CA) defensiva direta contra ataques físicos. Sua proteção em combate depende de sua **Defesa Mágica Ativa** e de feitiços protetores.
- **Função:** Elas são projetadas para o conforto, para esconder itens nas dobras e para serem adequadas à vida mágica. Podem ter pequenos encantamentos de conveniência (ex: impermeabilidade leve, aquecimento básico).
- **Vantagens Sociais:** Usar vestes apropriadas pode conferir vantagens em interações sociais dentro da comunidade bruxa (a critério do MJ).

---

3. Materiais de Estudo & Itens Essenciais

Para o dia a dia em Hogwarts, você precisará de uma variedade de itens:

- **Livros Didáticos:** Essenciais para aprender novos feitiços e conhecimentos.

- **Material de Poções: Caldeirão** (tamanho 2 padrão), **balanças de latão**, **conjunto de frascos de vidro**, e **ingredientes variados** (ervas, fungos, partes de criaturas).
- **Material de Astronomia: Telescópio** (para observações noturnas).
- **Material de Trato das Criaturas Mágicas: Luvas de couro de dragão**, **óculos de proteção**, e **guias de criaturas**.
- **Material Geral: Pena**, **pergaminho**, **tinta**, **kit de reparo de varinha**, **bolsa de componentes de feitiço** (para materiais não-consumíveis).

---

4. Itens Mágicos Comuns e Raros

Além dos itens de estudo, o mundo bruxo é repleto de artefatos com poderes variados. Muitos deles são raros e difíceis de encontrar:

- **Bolsa de Componentes de Feitiço:** Um pequeno saco de couro com compartimentos para todos os materiais de feitiços que não são consumidos ou que não têm custo monetário listado.
- **Vários Artefatos:** O Mestre pode introduzir itens mágicos como Giratempos, Capas da Invisibilidade, Espelhos de Ojesed ou outros objetos encantados, cada um com suas próprias regras e mistérios.

---

5. Economia Bruxa: Galeões, Sicles e Nuques

A moeda no mundo bruxo é diferente da dos trouxas e é usada para comprar suprimentos, ingredientes, livros e outras necessidades.

- **Galeão (G):** A moeda de ouro, a de maior valor.
- **Sicle (S):** A moeda de prata. São necessários 17 Sicles para fazer 1 Galeão.
- **Nuque (N):** A moeda de bronze, a de menor valor. São necessários 29 Nuques para fazer 1 Sicle.

Taxa de Conversão:

- 1 Galeão = 17 Sicles
- 1 Sicle = 29 Nuques
- 1 Galeão = 493 Nuques (17×29)

Custos Típicos (Exemplos):

- **Um livro didático:** 5 a 10 Galeões
- **Um kit de poções:** 15 a 20 Galeões
- **Uma refeição em Hogsmeade:** 1 a 2 Sicles
- **Um Quid (moeda trouxa):** Geralmente vale 5 Nuques (aproximado).

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS:

SUA JORNADA COMEÇA AQUI! (RESUMO)

Bem-vindo(a) a Hogwarts! A sua aventura em *Hogwarts: Feitiços & Destinos* começa criando o seu próprio bruxo ou bruxa. Siga estes passos para dar vida ao seu personagem e prepará-lo(a) para os desafios e maravilhas do mundo mágico.

Passo 1: Concepção do Personagem

Comece com uma ideia geral. Quem é seu personagem?

- **Nome:** Qual é o nome completo do seu bruxo(a)?
- **Aparência:** Como ele(a) se parece? (Altura, peso, cor do cabelo, olhos, estilo).
- **Personalidade:** Quais são suas principais características? Ele(a) é tímido(a), corajoso(a), sarcástico(a)?
- **Histórico:** De onde ele(a) veio? Quais foram suas experiências antes de Hogwarts? Qual é seu maior sonho ou medo?

Passo 2: Definindo seus Atributos

Seus atributos representam suas habilidades fundamentais. Você tem 6 atributos principais: **Inteligência (INT), Sabedoria (SAB), Destreza (DES), Vigor (VIG), Carisma (CAR)** e **Poder Mágico (PM)**.

- **Gerando os Valores:** Para cada um dos 6 atributos, jogue **4 dados de 6 faces (4d6)** e descarte o menor resultado. Some os 3 dados restantes. Repita este processo 6 vezes, gerando 6 valores numéricos.
- **Atribuindo os Valores:** Agora, distribua esses 6 valores (ex: 15, 13, 12, 10, 8, 6) entre os seus 6 atributos como desejar. Um valor alto em um atributo significa um bruxo(a) mais talentoso(a) naquela área.

Passo 3: Escolhendo Sua Linhagem (Raça)

Sua ancestralidade no mundo mágico define parte de sua essência. Escolha entre:

- **Puro-Sangue: O Legado Mágico**
    - **Bônus de Atributos:** Você recebe **+2 em qualquer atributo** e **+1 em qualquer outro atributo** à sua escolha.
    - **Proficiência:** Você começa com proficiência em uma habilidade social (como **Persuasão** ou **Subterfúgio**) ou em uma habilidade de conhecimento (como **Conhecimento Mágico** ou **Astrologia**).
    - **Afinidade com Tradições:** Você obtém **Vantagem** em testes para desvendar itens mágicos antigos ou entender rituais ancestrais.
- **Nascido-Trouxa: O Despertar Inesperado**
    - **Bônus de Atributos:** Você recebe **+2 em qualquer atributo** e **+1 em qualquer outro atributo** à sua escolha.
    - **Proficiência:** Você ganha proficiência em uma perícia de **Vigor** (como **Sobrevivência** ou **Defesa Pessoal**) ou **Inteligência** (como **Investigação** ou **Medicina**).
    - **Visão de Fora:** Você pode ter **Vantagem** em testes de **Percepção** ou **Investigação** em ambientes puramente mágicos.

Passo 4: Seu Lugar em Hogwarts: Escolhendo Sua Casa

Sua Casa definirá seu caminho mágico e suas habilidades iniciais. Escolha entre Grifinória, Sonserina, Lufa-Lufa ou Corvinal. Consulte as descrições de cada Casa para entender seus valores e estilo de jogo.

- **Grifinória:**
    - **Pontos de Vida (PV) Iniciais:** 12+Modificador de Vigor
    - **Pontos de Magia (MP) Iniciais:** 6+Modificador de Poder Mágico (PM)
    - **Habilidades de Nível 1:** Iniciativa Aprimorada (Vantagem na Iniciativa), Duelista Nato (Proficiência em Duelos Mágicos), Coração Inabalável (Vantagem em salvaguardas contra Medo/Intimidação).
- **Sonserina:**

    - **Pontos de Vida (PV) Iniciais:** 10+Modificador de Vigor
    - **Pontos de Magia (MP) Iniciais:**
      5+Modificador de Poder Mágico (PM)
    - **Habilidades de Nível 1:** Língua Afiada (Proficiência em Persuasão ou Intimidação), Mente Protegida (Vantagem em salvaguardas de Sabedoria contra controle mental), Magia Discreta (Bônus de +2 em Furtividade ao conjurar feitiços).
- **Lufa-Lufa:**
    - **Pontos de Vida (PV) Iniciais:** 6+Modificador de Vigor
    - **Pontos de Magia (MP) Iniciais:**
      5+Modificador de Poder Mágico (PM)
    - **Habilidades de Nível 1:** Coração Bondoso (Proficiência em Medicina ou Cuidado com Criaturas Mágicas), Constituição Robusta (+1 adicional no Modificador de Vigor), Escudo de Lealdade (+1 em salvaguardas de aliado próximo).
- **Corvinal:**
    - **Pontos de Vida (PV) Iniciais:** 8+Modificador de Vigor
    - **Pontos de Magia (MP) Iniciais:**
      7+Modificador de Poder Mágico (PM)
    - **Habilidades de Nível 1:** Mente Brilhante (Proficiência em Conhecimento Mágico ou Investigação), Memória Fotográfica (Vantagem em testes de Inteligência para recordar), Intuição Criativa (1d6 em teste de INT/SAB uma vez por Descanso Curto).

Passo 5: Detalhando Suas Habilidades

Liste todas as proficiências que você ganhou da sua Linhagem e da sua Casa.

- Para calcular o valor de uma Habilidade (Perícia):
  Modificador do Atributo + Boˆnus de Proficieˆncia (se for proficiente)

Passo 6: Feitiços Iniciais

Seu bruxo ou bruxa já começa com alguns feitiços básicos na ponta da varinha:

- **Grifinória:** Você conhece 2 azarações e 3 feitiços de Nível 1 iniciais.
- **Sonserina:** Você conhece 3 azarações e 4 feitiços de Nível 1 iniciais.
- **Lufa-Lufa:** Você conhece 4 azarações e 2 feitiços de Nível 1 iniciais.
- **Corvinal:** Você conhece 4 azarações e 5 feitiços de Nível 1 iniciais.

Passo 7: Equipamento Inicial

Você já vem com o básico para começar sua vida em Hogwarts:

- **Grifinória:** 30 Galeões, 2 Conjuntos de Vestes da Grifinória e 1 porta-varinhas.
- **Sonserina:** 40 Galeões, 2 Conjuntos de Vestes da Sonserina e 1 porta-varinhas.
- **Lufa-Lufa:** 28 Galeões, 2 Conjuntos de Vestes da Lufa-Lufa e 1 porta-varinhas.
- **Corvinal:** 35 Galeões, 2 Conjuntos de Vestes da Corvinal e 1 porta-varinhas.

Lembre-se: A sua varinha é pessoal e será obtida no início da sua primeira aventura ou na narração da sua chegada a Hogwarts.

Passo 8: Toques Finais e Aprovação do Mestre

- Revise todas as suas escolhas.
- Crie uma história mais detalhada para seu personagem, conectando suas escolhas de Linhagem e Casa.
- Trabalhe com o Mestre do Jogo para refinar quaisquer detalhes e garantir que seu personagem se encaixe bem na aventura.

SISTEMA DE NÍVEIS: A PROGRESSÃO DO PERSONAGEM

Seu bruxo ou bruxa evolui e se torna mais poderoso(a) à medida que ganha **Pontos de Experiência (XP)**, superando desafios, desvendando mistérios e enfrentando perigos. Ao acumular XP suficiente, seu personagem avança para o próximo nível, desbloqueando novas habilidades, mais magia e maior resistência.

Como Avançar de Nível

- O Mestre do Jogo (MJ) concederá Pontos de Experiência (XP) ao final de cada sessão, ao completar missões, resolver enigmas ou derrotar inimigos.
- Quando o total de XP do seu personagem atingir ou exceder o valor listado na tabela abaixo, ele avança para o próximo nível. Você não perde o XP excedente, ele conta para o próximo nível.

Pontos de Vida (PV) e Pontos de Magia (MP)

- **Pontos de Vida (PV):** No 1º Nível, seus PVs são definidos pela sua Casa (conforme a seção de Criação de Personagens) somados ao seu Modificador de Vigor. A partir do Nível 2, a cada nível, você rola o dado de vida específico da sua Casa e adiciona seu Modificador de Vigor ao resultado.
- **Pontos de Magia (MP):** No 1º Nível, seus MPs são definidos pela sua Casa somados ao seu Modificador de Poder Mágico (PM). A partir do Nível 2, a cada nível, você ganha +2 Pontos de Magia adicionais.

Tabela de Progressão de Nível

Esta tabela detalha o que seu bruxo ganha a cada nível.

Nível	Pontos de Experiência (XP)	Bônus de Proficiência (BP)	Pontos de Vida (PV) (por Nível)	Pontos de Magia (MP) (por Nível)	Novos Feitiços Conhecidos (gerais)	Aprimoramento de Atributo	Habilidade de Aula (Matéria Preferida)
1	0	+2	Base da Casa + Mod. Vigor	Base da Casa + Mod. PM	Iniciais da Casa	—	—

2	300	+2	+ Rolagem do Dado da Casa + Mod. Vigor	+2 MP	2	—	—
3	900	+2	+ Rolagem do Dado da Casa + Mod. Vigor	+2 MP	2	—	1ª Aula Escolhida
4	2,700	+2	+ Rolagem do Dado da Casa + Mod. Vigor	+2 MP	2	Escolha 2	—
5	6,500	+3	+ Rolagem do Dado da Casa + Mod. Vigor	+2 MP	2	—	—
6	14,000	+3	+ Rolagem do Dado da Casa + Mod. Vigor	+4 MP	2	Escolha 2	2ª Aula Escolhida
7	23,000	+3	+ Rolagem do Dado do Dado da Casa + Mod. Vigor	+4 MP	2	—	—
8	34,000	+3	+ Rolagem do Dado do Dado da Casa + Mod. Vigor	+4 MP	2	Escolha 2	—
9	48,000	+4	+ Rolagem do Dado do Dado da Casa + Mod. Vigor	+4 MP	2	—	3ª Aula Escolhida
10	64,000	+4	+ Rolagem do Dado do Dado da Casa + Mod. Vigor	+4 MP	2	Escolha 2	—

- **Aprimoramento de Atributo:** Nos Níveis indicados, você pode aumentar um de seus atributos em 2 pontos, ou dois de seus atributos em 1 ponto. Você não pode aumentar um atributo acima de 20.
- **Novos Feitiços Conhecidos (gerais):** Estes são feitiços adicionais que você aprende e que não são específicos de sua Casa ou das Aulas de Matéria Preferida. Você pode escolher qualquer feitiço de um nível que você possa conjurar.

FEITIÇOS: O REPERTÓRIO

Esta seção detalha os feitiços disponíveis para os bruxos em *Hogwarts: Feitiços & Destinos*.

Feitiços de Nível 0 (Azarações/Truques) - Atualizado

Feitiços de Nível 0 são encantamentos menores que bruxos podem conjurar quase sem esforço. Eles não custam Pontos de Magia (0 MP) e podem ser conjurados repetidamente.

Lumos

Nível: 0
Custo: 0MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V,G
Duração: Concentração (até 10 minutos)
Efeito: A ponta de sua varinha acende, emitindo luz plena em um raio de 3 metros e luz fraca por mais 3 metros. A luz é equivalente à de uma tocha e pode ser usada para iluminar ambientes escuros.

Nox

Nível: 0
Custo: 0MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação Bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V,G
Duração: Instantâneo
Efeito: Apaga instantaneamente a luz criada por *Lumos* ou por outras fontes de luz mágica de Nível 0.

Reparo
Nível: 0
Custo: 0 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, G
Duração: Instantâneo
Efeito: Repara um único objeto quebrado ou danificado, desde que o dano não seja muito extenso (ex: um copo quebrado, uma página rasgada). Não pode reparar objetos mágicos complexos, partes de criaturas vivas ou danos severos (ex: uma estrutura desmoronada).

Scourgify
Nível: 0
Custo: 0 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 3 metros
Componentes: V, G
Duração: Instantâneo
Efeito: Limpa sujeira, poeira, lama, de 1,5 metro quadrado. Também pode ser usado para limpar pequenas quantidades de sujeira de uma pessoa. gordura e manchas comuns de um objeto não-mágico ou de uma área

Cantus (Feitiço de Som)
Nível: 0
Custo: 0 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, G
Duração: Instantâneo
Efeito: Cria um som simples à sua escolha (ex: um miado, o ranger de uma porta, o barulho de passos, um sussurro). O som pode ser tão alto quanto você sussurrar ou gritar.

Rictusempra (Feitiço do Cócegas)
Nível: 0
Custo: 0 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, G
Duração: 1 rodada

Bombarda (Azaração Leve)
Nível: 0
Custo: 0 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, G
Efeito: Você dispara um raio de energia que causa risadas ou cócegas incontroláveis. Escolha uma criatura que você possa ver dentro do alcance. A criatura deve fazer uma rolagem de Vontade contra sua CD de Feitiço. Em uma falha, ela começa a rir incontrolavelmente, ficando **distraída** (tendo Desvantagem em testes de Percepção) e com **Desvantagem** em sua próxima rolagem de ataque. O efeito dura até o final do próximo turno do conjurador.

Flipendo (Feitiço Repelente)
Nível: 0
Custo: 0 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V,
Duração: Instantâneo
Efeito: Você dispara um breve jato de força da sua varinha. Escolha uma criatura ou objeto que você possa ver dentro do alcance. Se for uma criatura de tamanho Grande ou menor, ela deve fazer uma rolagem de Vontade contra sua CD de Feitiço. Em uma falha, a criatura é empurrada 1,5 metro para trás. Objetos não-mágicos desprendidos que pesam até 20 kg também podem ser empurrados até 3 metros.
Duração: Instantâneo
Efeito: Você dispara um pequeno projétil de força que causa uma explosão concussiva. Escolha uma criatura ou objeto. Se for uma criatura, ela deve fazer uma rolagem de Reflexos contra sua CD

de Feitiço. Em uma falha, sofre **1d4 de dano concussivo**. Em um sucesso, sofre metade do dano. Pode causar barulho e derrubar objetos pequenos e leves (até 2 kg).

Impedimenta (Azaração de Restrição Leve)
Nível: 0
Custo: 0 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, G
Duração: 1 rodada
Efeito: Você dispara um raio que tenta restringir os movimentos do alvo por um breve instante. Escolha uma criatura. Ela deve fazer uma rolagem de Vontade contra sua CD de Feitiço. Em uma falha, o deslocamento da criatura é reduzido à metade e ela tem **Desvantagem** em testes de Destreza até o início do seu próximo turno.

Elemental Pulsus
Nível: 0
Custo: 0
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 3 metros
Componentes: G
Duração: Instantâneo
Efeito: Você dispara um pequeno pulso elemental de sua varinha em direção a um inimigo, à sua escolha. Realize uma jogada de ataque contra a defesa do alvo. Se acertar, a azaração causa 1d8 e Escolha um dos tipos de elemento: Chamas, Gelo, Ventos e Pedras para causar o tipo de dano.

Travalingua
Nível: 0
Custo: 0
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 1,5 metros
Componentes: V, G
Duração: Instantâneo
Efeito: Você faz com que a língua do alvo grude no céu da boca por apenas 6 segundos, impossibilitando-o de falar algo. O alvo deve realizar uma rolagem de Vontade. Se falhar, até o final do próximo turno não consegue conjurar azarações ou feitiços que dependam de comandos verbais.

Travalingua
Nível: 0
Custo: 0
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 1,5 metros
Componentes: V, G
Duração: Instantâneo
Efeito: Você faz com que a língua do alvo grude no céu da boca por apenas 6 segundos, impossibilitando-o de falar algo. O alvo deve realizar um teste de resistência de vigor. Se falhar, até o final do próximo turno não consegue conjurar azarações ou feitiços que dependam de comandos verbais.

Feitiços de Nível 1

Feitiços de Nível 1 são os primeiros encantamentos mais complexos que um bruxo aprende, consumindo uma pequena quantidade de Pontos de Magia, mas oferecendo utilidade e efeitos mais significativos.

Alohomora
Nível: 1
Custo: 2 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 3 metros
Componentes: V, G
Duração: Instantâneo
Efeito: Abre fechaduras não-mágicas comuns, cadeados, portas ou janelas que não estejam trancadas magicamente. Não funciona em fechaduras complexas, trancadas magicamente (como por um *Colloportus*), ou que exijam uma chave especial.

Wingardium Leviosa
Nível: 1
Custo: 2 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, G
Duração: Concentração (até 1 minuto)
Efeito: Você faz com que um objeto não-mágico que não esteja preso e que você possa ver levite suavemente. O objeto não pode ter mais que 10 kg e você pode movê-lo até 6 metros em qualquer direção por rodada (para cima, para baixo ou lateralmente) com sua mente.

Expelliarmus
Nível: 1
Custo: 2 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, G
Duração: Instantâneo
Efeito: Você tenta desarmar um oponente. Faça uma rolagem de ataque de feitiço. Se acertar, o alvo recebe 2d6 de dano concussivo e deve realizar uma rolagem de Oclumência contra sua CD de Feitiço. Em uma falha, ele derruba um item (geralmente sua varinha) que estiver empunhando, e o item é jogado 3 metros para longe em uma direção aleatória. Em um sucesso, o alvo mantém o item.

Incendio
Nível: 1
Custo: 2 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, G
Duração: Instantâneo
Efeito: Uma rajada de chamas jorra da ponta da sua varinha. Escolha uma criatura ou objeto. Se for uma criatura, ela deve fazer uma rolagem de **Reflexos** contra sua CD de Feitiço. Em uma falha, ela sofre **3d6 de dano de fogo**. Em um sucesso, sofre metade do dano. O

feitiço pode incendiar objetos inflamáveis.

Episkey
Nível: 1
Custo: 2 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação Bônus
Alcance: Toque
Componentes: V, G
Duração: Instantâneo
Efeito: Cura ferimentos leves. Um toque da sua varinha cura **1d6 + seu Modificador de Sabedoria (SAB) Pontos de Vida (PV)** de uma criatura que você toca. Também pode curar ossos quebrados simples (ex: nariz quebrado), mas não ferimentos mais graves.
Em Níveis Maiores (Conjuração Aprimorada): Quando você conjura Episkey gastando Pontos de Magia adicionais (equivalente a conjurá-lo em um nível de feitiço superior), a cura aumenta em 1d6 e o tamanho (equivalente a 1 nível de feitiço acima do Nível 1).

Diffindo (Feitiço Cortante)
Nível: 1
Custo: 2 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, G
Duração: Instantâneo
Efeito: Um jato de energia cortante sai de sua varinha. Faça uma rolagem de ataque de feitiço. Em um acerto, o alvo sofre **4d4 de dano cortante**. Em uma falha, não causa danos. Este feitiço também pode ser usado para cortar materiais não-mágicos leves, como cordas, tecidos ou papéis.

Reducto
Nível: 1
Custo: 2 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, G
Duração: Instantâneo
Efeito: Você dispara um raio de força concussiva. Faça uma rolagem de ataque de feitiço. Em um acerto, o alvo sofre **4d4 de dano de força mágica**. Este feitiço é especialmente eficaz contra objetos inanimados (não mágicos), causando o dobro de dano contra eles. Pode causar pequenos buracos em paredes finas ou quebrar objetos frágeis.
Em Níveis Maiores (Conjuração Aprimorada): Quando você conjura Reducto gastando Pontos de Magia adicionais (equivalente a conjurá-lo em um nível de feitiço superior), o dano aumenta em 1d4 (equivalente a 1 nível de feitiço acima do Nível 1).

Impedimenta
Nível: 1
Custo: 2 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, G
Duração: Concentração (até 1 rodada)
Efeito: Um raio de energia atinge o alvo, tentando impedi-lo. Escolha uma criatura. Ela deve fazer uma rolagem de Vontade contra sua CD de Feitiço. Em uma falha, seu

deslocamento é reduzido à metade, e ela não pode usar reações até o início do seu próximo turno. Em um sucesso, ela não é afetada.

Accio
Nível: 1
Custo: 2 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 15 metros Componentes: V, G (Nomear o objeto ou apontar para ele)
Duração: Instantâneo
Efeito: Você invoca um objeto, puxando-o diretamente para suas mãos como se fosse carregado por uma mão invisível. O objeto é selecionado apontando para ele com sua varinha ou nomeando-o (ex: "Accio vassoura!"). O objeto não pode estar sendo usado ou carregado por outra criatura, e deve pesar no máximo 10 kg. Se o objeto estiver trancado ou preso, o feitiço falha.

Exhilaro
Nível: 1
Custo: 2 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, G
Duração: Concentração, até 1 minuto (e veja abaixo)
Efeito: Uma criatura à sua escolha que você possa ver dentro do alcance torna-se bastante alegre. Pelos próximos 10 minutos, o alvo tem vantagem em qualquer salvaguarda contra ficar amedrontado. *Ataques de Riso* (Efeito Sustentado): Se você mantiver a concentração neste feitiço por uma rodada inteira (ou seja, até o início do seu próximo turno), a criatura percebe tudo como hilariamente engraçado e entra em ataques de riso incontroláveis. O alvo deve ser bem-sucedido em uma rolagem de Oclumência contra sua CD de Feitiço ou caído (prone), ficando incapacitado (não pode realizar ações ou reações) e incapaz de se levantar pela duração (que é sua concentração, até 1 minuto). Uma criatura com um valor de Inteligência de 5 ou menos não é afetada por este efeito de incapacitação. Fim do Efeito: No final de cada um dos seus turnos, e cada vez que sofre dano, o alvo pode fazer outra rolagem de Oclumência. O alvo tem Vantagem na salvaguarda se ela for desencadeada por dano. Em um sucesso, o feitiço termina.

Glacius
Nível: 1
Custo: 2 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, G
Duração: 1 hora
Efeito: Você congela uma área de água que possa ver dentro do alcance e que se encaixe em um cubo de 1,5 metro de lado. A área se torna terreno difícil (custo de movimento dobrado) pela duração. Cada criatura de tamanho Médio ou menor que esteja coberta, submersa ou parcialmente submersa na água afetada tem seu deslocamento reduzido à metade e

deve fazer uma Salvaguarda de Vigor contra sua CD de Feitiço. Em uma falha, a criatura sofre 2d6 de dano de frio, ou metade desse dano em um sucesso.
Em Níveis Maiores (Conjuração Aprimorada): Quando você conjura Glacius gastando Pontos de Magia adicionais (equivalente a conjurá-lo em um nível de feitiço superior), o dano aumenta em 1d6 e o tamanho do cubo aumenta em 1,5 metro (5 pés) para cada 2 MP adicionais gastos (equivalente a 1 nível de feitiço acima do Nível 1). Se uma criatura de qualquer tamanho se encaixar no cubo maior, ela pode ser afetada pelos efeitos do feitiço (deslocamento reduzido e Salvaguarda).

Mobilicorpus
Nível: 1
Custo: 2 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 9 metros (30 pés)
Componentes: V, G
Duração: 1 hora
Efeito: Você faz com que um ser (criatura) à sua escolha que possa ver dentro do alcance, que esteja Voluntário, Paralisado, Petrificado, Atordoado ou Inconsciente, levante-se 1 metro (3 pés) do chão e permaneça suspenso lá pela duração, como se estivesse sendo içado por cordas invisíveis sob seus braços. O feitiço pode levitar um alvo que pesa até 225 quilos (500 libras). Se mais peso do que o limite for colocado em cima do ser, o feitiço termina, e ele cai no chão. O ser é imobilizado enquanto você estiver a até 6 metros (20 pés) dele. Se você se mover para mais de 6 metros de distância, o ser o(a) segue para que permaneça a até 6 metros de você. Ele pode se mover por terrenos irregulares, subir ou descer escadas, rampas e similares, mas não pode atravessar uma mudança de elevação de 3 metros (10 pés) ou mais. Por exemplo, o ser não pode atravessar um fosso de 3 metros de profundidade, nem poderia sair de tal fosso se fosse criado no fundo. Se você se mover para mais de 30 metros (100 pés) de distância do ser (geralmente porque ele não pode contornar um obstáculo para segui-lo(a)), o feitiço termina.

Perfusorius
Nível: 1
Custo: 2 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, G
Duração: 1 hora
Efeito: Este feitiço altera um objeto não-mágico que você toca, com peso de até 100 quilos, mudando seu peso para ser apenas ligeiramente mais pesado que o ar ao seu redor. Pela duração do feitiço, qualquer criatura que tentar mover, levantar ou carregar o objeto terá vantagem em qualquer teste de Vontade necessário para fazê-lo. O objeto também pode ser facilmente

arremessado. Se uma criatura arremessar o objeto afetado, o alcance normal de arremesso do objeto é duplicado e o alcance máximo é quadruplicado.

Protego
Nível: 1
Custo: 2 MP
Tempo de Conjuração: 1 Reação (que você usa quando é alvo de um ataque de feitiço).
Alcance: Pessoal
Componentes: V, G
Duração: Instantâneo
Efeito: Uma barreira invisível de força mágica surge para protegê-lo. Conjuração como Reação: Quando você é alvo de um ataque de feitiço, você pode usar sua Reação para conjurar Protego. Você ganha um bônus de +5 no seu Valor de Defesa contra aquele ataque específico. Se, mesmo com este bônus, o ataque ainda o (a) atingir, e o nível do feitiço atacante for igual ou inferior à metade do seu Bônus de Proficiência (arredondado para cima), o feitiço não causa danos ou efeito algum em você (ele é desviado ou absorvido sem esforço).

Reducio
Nível: 1
Custo: 2 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, G
Duração: 1 hora
Efeito: Você faz com que um objeto que não esteja sendo vestido ou carregado, e que você possa ver dentro do alcance, encolha de tamanho pela duração. As dimensões do alvo são reduzidas pela metade em todas as direções, e seu peso é reduzido para um oitavo do normal. Esta redução diminui o tamanho do objeto em uma categoria (ex: de Médio para Pequeno, ou de Grande para Médio).

Riddikulus
Nível: 1
Custo: 2 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, G (Requer que o conjurador visualize e se concentre em algo cômico)
Duração: Instantâneo
Efeito: Você conjura este feitiço com uma intenção específica: forçar um Bicho-Papão a se transformar em uma versão cômica de sua forma atual, tornando-o inofensivo. Somente um Bicho-Papão pode ser alvo deste feitiço. Se for bem-sucedido, o Bicho-Papão é repelido e se retrai para um espaço escuro (como um armário ou debaixo da cama), terminando qualquer efeito de medo que ele possa ter causado.

Vigilatus
Nível: 1
Custo: 2 MP
Tempo de Conjuração: 1 Minuto
Alcance: 9 metros
Componentes: V, G
Duração: 8 horas
Efeito: Você conjura um alarme mental contra intrusões indesejadas. Escolha uma porta,

uma janela ou uma área dentro do alcance que não seja maior que um cubo de 6 metros de lado. Até o feitiço terminar, um "ping" em sua mente o alerta sempre que uma criatura de tamanho Miúdo (Tiny) ou maior tocar ou entrar na área protegida, desde que você esteja a até 1,6 quilômetro (1 milha) da área protegida. Este "ping" o(a) desperta se você estiver dormindo. Ao conjurar o feitiço, você pode designar criaturas que não acionarão o alarme (ex: seus amigos, animais de estimação).

Feitiços de Nível 2

Feitiços de Nível 2 são encantamentos mais complexos e exigem um maior domínio da magia, oferecendo efeitos mais significativos e, por vezes, mais especializados que os feitiços de Nível 1.

Petrificus Totalus
Nível: 2
Custo: 3 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, G
Duração: Concentração, até 1 minuto
Efeito: Você dispara um raio que faz com que os braços e pernas de um ser (geralmente humanoide, elfo, gigante, etc.) que você possa ver dentro do alcance se unam, e ele cairá, rígido como uma tábua. Faça uma rolagem de ataque de feitiço à distância. Em um acerto, o alvo é derrubado e fica caído (prone). Além disso, o alvo deve fazer uma rolagem de Vontade contra sua CD de Feitiço. Em uma falha, ele fica paralisado pela duração. Em um sucesso, ele não fica paralisado, mas ainda está caído.
Em Níveis Maiores (Conjuração Aprimorada): Quando você conjura Petrificus Totalus gastando Pontos de Magia adicionais (equivalente a conjurá-lo em um nível de feitiço superior): A partir do Nível 4 (custo de 6 MP): Você pode alvejar uma Besta (criatura animal, como um lobo, aranha ou coruja) além de um "ser" (humanoide, etc.). Para cada 2 MP adicionais gastos (equivalente a 1 nível de feitiço acima do Nível 2), se o alvo falhar na Salvaguarda de Vigor, a duração da condição Paralisado aumenta em 1 minuto (até um máximo de 10 minutos).

Finite Incantatem
Nível: 2
Custo: 3 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, G
Duração: Instantâneo
Efeito: Você escolhe uma criatura, objeto ou efeito mágico dentro do alcance. Um feitiço não-Transfiguração de Nível 2 ou inferior que esteja afetando o alvo é encerrado automaticamente. Se você souber de pelo menos um feitiço afetando o alvo, pode especificar qual feitiço em sua

mente. Se você não souber quais feitiços estão afetando o alvo, um feitiço selecionado aleatoriamente é encerrado. Para um feitiço de nível superior no alvo, você faz um teste de atributo usando seu Poder Mágico (PM). A Classe de Dificuldade (CD) é igual a 10+o nível do feitiço. Em um sucesso, o feitiço é encerrado.
Em Níveis Maiores (Conjuração Aprimorada): Quando você conjura Finite Incantatem gastando Pontos de Magia adicionais (equivalente a conjurá-lo em um nível de feitiço superior): Você encerra automaticamente os efeitos de um feitiço não-Transfiguração no alvo se o nível do feitiço for igual ou inferior ao nível do feitiço que você usou para conjurar Finite Incantatem aprimorado. (Ex: se conjurado com 5 MP - Nível 3 -, encerra automaticamente feitiços de Nível 3 ou inferior).

Obscuro
Nível: 2
Custo: 3 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, G
Duração: Concentração, até 1 hora
Efeito: Você torna uma criatura ou objeto que você toca invisível. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser voluntária ao efeito do feitiço. Qualquer equipamento que o alvo esteja vestindo ou carregando também se torna invisível, desde que permaneça em contato físico com ele. O feitiço termina para o alvo se ele atacar ou conjurar um feitiço.

Confundo
Nível: 2
Custo: 3 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, G
Duração: Concentração, até 1 minuto
Efeito: Você conjura um feitiço que confunde a mente de uma criatura que você possa ver dentro do alcance. O alvo deve fazer uma Salvaguarda de Sabedoria contra sua CD de Feitiço. Em uma falha, a criatura fica confusa pela duração. Em um sucesso, a criatura não é afetada.
Em Níveis Maiores (Conjuração Aprimorada): Quando você conjura Confundo gastando Pontos de Magia adicionais (equivalente a conjurá-lo em um nível de feitiço superior): Para cada 2 MP adicionais gastos (equivalente a 1 nível de feitiço acima do Nível 2), você pode alvejar uma criatura adicional. Cada criatura deve ser bem-sucedida em sua própria Salvaguarda de Sabedoria.

Estupefaça
Nível: 2
Custo: 3 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, G
Duração: Instantâneo (veja abaixo)
Efeito: Você dispara um poderoso raio de energia concussiva. Faça uma rolagem de ataque de feitiço à

distância contra uma criatura que você possa ver dentro do alcance. Em um acerto, o alvo sofre 2d6 de dano concussivo e é atordoado até o final do seu próximo turno. Um alvo Atordoado não pode realizar ações nem reações, não pode se mover e só pode falar balbuciando; falha automaticamente em Salvaguardas de Força e Destreza; e rolagens de ataque contra ele têm Vantagem.
Em Níveis Maiores (Conjuração Aprimorada): Quando você conjura Estupefaça gastando Pontos de Magia adicionais (equivalente a conjurá-lo em um nível de feitiço superior): Para cada 2 MP adicionais gastos (equivalente a 1 nível de feitiço acima do Nível 2), o dano aumenta em 1d6.

Levioso
Nível: 2
Custo: 3 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, G
Duração: Concentração, até 1 minuto
Efeito: Você faz com que uma criatura ou um objeto não-mágico O feitiço termina para uma criatura se ela for atacada ou sofrer dano.

Vulnera Sanentur
Nível: 2
Custo: 3 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, G

que você possa ver dentro do alcance flutue no ar.

- **Criatura:** Se o alvo for uma criatura, ela deve fazer uma Salvaguarda de Vigor contra sua CD de Feitiço. Em uma falha, a criatura levita até 6 metros (20 pés) do chão e permanece suspensa ali. Enquanto estiver levitando, a criatura não pode se mover horizontalmente por conta própria, apenas para cima ou para baixo (até 6 metros por turno, como uma ação de movimento). Ela não pode se mover para mais de 6 metros acima do chão. Em um sucesso, a criatura não é afetada.
- **Objeto:** Se o alvo for um objeto não-mágico que não esteja sendo vestido ou carregado, e pesa no máximo 200 kg (400 libras), ele levita até 6 metros (20 pés) do chão e permanece suspenso ali. Você pode movê-lo até 6 metros em qualquer direção (para cima, para baixo ou lateralmente) por rodada com sua mente.

Duração: Instantâneo
Efeito: Você toca uma criatura e a cura de ferimentos. A criatura recupera 2d8 pontos de vida. Este feitiço não tem efeito sobre Constructos ou Mortos-Vivos. Em

Níveis Maiores (Conjuração Aprimorada): Quando você conjura Vulnera Sanentur gastando Pontos de Magia adicionais (equivalente a conjurá-lo em um nível de feitiço superior): Para cada 2 MP adicionais gastos (equivalente a 1 nível de feitiço acima do Nível 2), a cura aumenta em 1d8 pontos de vida.

Fulgari
Nível: 2
Custo: 3 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, G
Duração: Instantâneo
Efeito: Um raio brilhante de eletricidade crepita da sua varinha em direção a uma criatura que você possa ver dentro do alcance. Faça uma rolagem de ataque de feitiço à distância. Em um acerto, o alvo sofre 4d6 de dano elétrico. Além disso, se o alvo for feito de metal (como uma armadura encantada) ou estiver em contato direto com uma quantidade significativa de água, seu deslocamento é reduzido à metade até o final do seu próximo turno.

Feitiços de Nível 3

Feitiços de Nível 3 representam um salto significativo no poder mágico, permitindo que os bruxos conjurem encantamentos mais complexos, com efeitos em área maiores ou danos mais devastadores.

Confrigo
Nível: 3
Custo: 8 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação

Alcance: 36 metros (120 pés)
Componentes: V, G
Duração: Instantâneo
Efeito: Você dispara um raio de energia que explode em um ponto que você pode ver dentro do alcance. Cada criatura dentro de um raio de 6 metros (20 pés) dessa explosão deve fazer uma Salvaguarda de Destreza contra sua CD de Feitiço. Em uma falha, a criatura sofre 8d6 de dano de força mágica. Em um sucesso, sofre metade do dano. Este feitiço também causa o dobro de dano a objetos e estruturas inanimadas na área.
Em Níveis Maiores (Conjuração Aprimorada): Quando você conjura Depulso gastando Pontos de Magia adicionais (equivalente a conjurá-lo em um nível de feitiço superior): Para cada 2 MP adicionais gastos (equivalente a 1 nível de feitiço acima do Nível 3), o dano aumenta em 1d6.

Depulso
Nível: 3
Custo: 8 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, G
Duração: Instantâneo
Efeito: Você dispara uma poderosa onda de força concussiva de sua varinha em direção a uma criatura ou objeto que você possa ver dentro do alcance. Faça uma rolagem de ataque de feitiço à distância.

- Em um acerto, o alvo sofre 6d8 de dano de força mágica. Além disso, se o alvo for de tamanho Grande ou menor, ele deve fazer uma Salvaguarda de Força contra sua CD de Feitiço. Em uma falha, o alvo é empurrado 6 metros (20 pés) diretamente para longe de você e fica caído. Em um sucesso, o alvo não é empurrado nem cai. Em uma falha na rolagem de ataque, o alvo não sofre dano nem efeito.

Em Níveis Maiores (Conjuração Aprimorada): Quando você conjura Depulso gastando Pontos de Magia adicionais (equivalente a conjurá-lo em um nível de feitiço superior): Para cada 2 MP adicionais gastos (equivalente a 1 nível de feitiço acima do Nível 3), o dano aumenta em 1d8.

Acceleratus
Nível: 3
Custo: 8 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, G
Duração: Concentração, 1 minuto.
Efeito: Você toca uma criatura voluntária e concede efeitos aceleradores ao seu corpo. Pela duração, o deslocamento é dobrado e recebe +2 de defesa, além de ter vantagem em todos os testes de Reflexos. Além disso, em cada um dos seus turnos, ela ganha uma ação adicional. Quando o feitiço terminar o alvo não pode realizar nenhuma ação ou reação até o final de seu próximo turno.

Expecto Patronum
Nível: 3
Custo: 5 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: Pessoal (para aura/luz) ou 18 metros (para repulsão/forma corpórea). **Componentes:** V, G (Requer concentração em uma memória poderosa e feliz).
Duração: Concentração, até 1 minuto.
Efeito: Você conjura um escudo de energia positiva que repele criaturas das trevas e, em sua forma mais poderosa, pode afastar Dementadores e Lethifolds. Ao conjurar este feitiço, você pode manifestar uma luz prateada ou uma forma corpórea.

- **Forma Não-Corpórea:** Uma luz prateada e nebulosa emana de sua varinha, iluminando uma área de 6 metros de raio. Criaturas das trevas que dependem da escuridão para seus efeitos (como Dementadores, mas não Vampiros) têm Desvantagem em rolagens de ataque e testes de Sabedoria (Percepção) enquanto estiverem na área de luz. Dementadores nessa área podem sentir um leve desconforto, mas não são repelidos. Você recebe +2 de defesa enquanto estiver ativo.
- **Forma Corpórea** (Requer 2 MP adicionais - Nível 4): A luz toma a forma de um animal prateado, seu Patrono. O Patrono é uma projeção de energia positiva e age no seu turno, seguindo seus comandos mentais (não gasta ações). Ele pode se mover até 18 metros por turno. Além dos +2 de defesa, enquanto estiver em forma corpórea, suas magias causam +1d8 de dano de força mágica. O Patrono dissipa escuridão mágica e emana uma luz brilhante (raio de 9 metros).
- **Repulsão de Dementadores/Lethifolds:** Dementadores e Lethifolds a até 18 metros do Patrono devem fazer uma rolagem de Oclumência contra sua CD de Feitiço. Em uma falha, eles são forçados a se mover para o mais longe possível do Patrono em seu próximo

turno, usando todo o seu deslocamento e sem poder usar reações ou ações contra qualquer criatura que não seja o Patrono. Em um sucesso, eles podem agir normalmente, mas têm Desvantagem nas rolagens de ataque e testes de Inteligência (Percepção) contra qualquer alvo diferente do Patrono. O Patrono não pode atacar ou causar dano. Ele é destruído se sofrer qualquer dano, ou se você perder a concentração.

Rennervate
Nível: 3
Custo: 8 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: Toque
Componentes: V, G
Duração: Instantâneo
Efeito: Você toca uma criatura inconsciente e tenta reanimá-la com um sopro de magia vital. Se a criatura estiver inconsciente devido a ter 0 Pontos de Vida (PV) e estiver fazendo Testes de Morte Lenta, ela recupera **2d6 + seu Modificador de Sabedoria (SAB) Pontos de Vida (PV)** e se torna consciente.
Além disso, este feitiço remove **uma** das seguintes condições do alvo: **Amedrontado, Atordoado, Cego, Desacelerado, Confuso, Ofuscado, Envenenado ou Desarmado (se o item desarmado estiver ao alcance da mão).**

Este feitiço não tem efeito em criaturas mortas.

- **Em Níveis Maiores (Conjuração Aprimorada):** Quando você conjura *Rennervate* gastando Pontos de Magia adicionais para cada **2 MP adicionais** gastos, a cura aumenta em **1d6 PVs** e você pode escolher remover **uma condição adicional** (escolha entre as listadas acima).

Expulso
Nível: 3
Custo: 8 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, G
Duração: Instantâneo
Efeito: Você dispara um poderoso raio de energia explosiva em direção a uma criatura ou objeto que você possa ver dentro do alcance. Faça uma rolagem de ataque de feitiço à distância.
Em um acerto, o alvo sofre **8d6 de dano de força mágica**.
Se o alvo for uma criatura, ela deve fazer uma rolagem de Vontade contra sua CD de Feitiço. Em uma falha, a criatura é empurrada **9 metros** para longe de você e, se for de tamanho Grande ou menor, fica **Caída** (prone).
Se o alvo for um objeto inanimado (não mágico) que não esteja sendo segurado ou vestido e que pese até 200 kg ele é instantaneamente desintegrado.

Incarcerous
Nível: 3
Custo: 8 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 9 metros.
Componentes: V, G
Duração: Concentração, até 1 hora.
Efeito: Você dispara cordas mágicas resistentes que se prendem a uma criatura, à sua escolha, dentro do alcance. A criatura deve realizar um teste de vontade contra a CD da magia. Em uma falha, ela está atordoada durante uma hora. A criatura pode realizar diversos testes afim de realizar o encerramento da magia.

Arresto Momentum
Nível: 3
Custo: 8 MP
Tempo de Conjuração: 1 Reação (que você usa quando você ou uma criatura que você possa ver dentro do alcance está caindo, ou prestes a sofrer dano de impacto/velocidade)
Alcance: 18 metros
Componentes: V, G
Duração: Instantâneo
Efeito: Você conjura uma força mágica que desacelera drasticamente o movimento de queda ou impacto de uma criatura ou objeto.

- **Redução de Dano de Queda:** Se o alvo estiver caindo, o dano de queda que ele sofreria é reduzido em **10d6**. Se o dano for reduzido a 0, o alvo pousa suavemente em seus pés.
- **Redução de Impacto/Velocidade:** Se o alvo estiver prestes a sofrer dano de impacto ou dano relacionado à velocidade (ex: ser atingido por um objeto em alta velocidade, colidir com algo), o dano sofrido é reduzido em **8d6**.

Feitiços de Nível 4

Feitiços de Nível 4 representam um domínio considerável da magia, permitindo que os bruxos conjuguem encantamentos com efeitos mais duradouros, alvos múltiplos mais complexos, ou danos ainda mais potentes.

Crucio
Nível: 4
Custo: 12 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: Verbal (V), Gestual (G) (Requer intenção genuína de causar dor severa)
Duração: Concentração, até 1 minuto
Efeito: Você dispara um raio de magia sombria que causa uma dor excruciante na criatura alvo. Faça uma rolagem de ataque de feitiço à distância contra uma criatura que você possa ver dentro do alcance. Em um acerto, o alvo sofre **10d6 de dano psíquico** (representando a agonia mental e nervosa da dor) e deve fazer uma rolagem de Vontade em desvantagem contra sua CD de Feitiço. Em uma **falha**, o alvo fica **atordoado** durante um minuto. Enquanto estiver atordoado por esta Maldição, o alvo repete a rolagem de Vontade no final de cada um de seus turnos. Em um **sucesso na Vontade**, o alvo não fica atordoado, mas ainda sofre o dano psíquico inicial.

Obliviate
Nível: 4
Custo: 12 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: Toque
Componentes: Verbal (V), Gestual (G)
Duração: Permanente (até ser revertido por magia poderosa)
Efeito: Você toca uma criatura e tenta modificar ou apagar suas memórias recentes. O alvo deve fazer uma Salvaguarda de **Oclumência** contra sua CD de Feitiço.
Em uma **falha**, você pode escolher uma memória específica (ex: um evento recente, uma pessoa que ele conheceu, um segredo que ele descobriu) e torná-la vaga, confusa ou completamente inacessível para o alvo. A memória não é destruída, mas fica enterrada e difícil de ser recuperada sem ajuda mágica. O Mestre do Jogo determinará a extensão da alteração ou apagamento.
Em um **sucesso na Salvaguarda**, o alvo não é afetado pelo feitiço.
Limitações: Este feitiço afeta apenas memórias recentes (geralmente as últimas 24 horas, mas o Mestre pode permitir mais tempo para memórias menos significativas). Não pode apagar a personalidade, habilidades ou memórias de longo prazo de uma criatura. O uso excessivo ou incorreto pode causar danos cerebrais permanentes ao alvo.

Em Níveis Maiores (Conjuração Aprimorada): Quando você conjura *Obliviate* gastando Pontos de Magia adicionais (equivalente a conjurá-lo em um nível de feitiço superior):
Para cada **2 MP adicionais** gastos (equivalente a 1 nível de feitiço acima do Nível 4), você pode:
Apagar ou modificar uma memória mais antiga (até 1 semana por nível de feitiço acima do Nível 4).
Afetar uma memória mais complexa ou fundamental (a critério do Mestre).

Aguamenti
Nível: 4
Custo: 10 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 18 metros / Pessoal
Componentes: Verbal (V), Gestual (G)
Duração: Instantâneo ou Concentração (até 1 minuto, para o jato contínuo / 1 Hora para bolha respiratória).
Efeito: Você conjura um poderoso jato ou volume de água que jorra da ponta de sua varinha ou uma bolha d'água que o ajuda a respirar de baixo da água. Escolha um dos seguintes efeitos:

- **Jato Ofensivo/Repelente:** Você dispara um jato concentrado de água com força considerável em uma criatura ou objeto. Faça uma rolagem de ataque de feitiço à distância. Em um acerto, o alvo sofre **4d8 de dano concussivo** e, se for de tamanho Grande ou menor, deve fazer uma rolagem de vontade contra sua CD de Feitiço ou será empurrado 3 metros (10 pés) para trás e ficará **caído** (prone). Este jato pode apagar chamas não-mágicas em uma área de 3 metros de raio.
- **Jato Contínuo/Inundação:** Você cria um fluxo constante de água da ponta de sua varinha. Em cada um de seus turnos pela duração (Concentração, até 1 minuto), você pode manter o fluxo. O fluxo pode ser direcionado para apagar grandes incêndios (até um cubo de 6 metros), ou para inundar uma área pequena (ex: um corredor de 3 metros de largura por 6 metros de comprimento por turno, até 1 metro de profundidade). Criaturas que se movem pela água profunda sofrem penalidade de deslocamento.
- **Bolha d'água:** Você cria uma máscara na região da boca, onde obtém a habilidade de respirar de baixo da água por 1 hora, enquanto se manter concentrado.

Homenum Revelio
Nível: 4
Custo: 12 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 36 metros (120 pés)
Componentes: Verbal (V), Gestual (G)
Duração: Instantâneo
Efeito: Você conjura um feitiço que revela a presença de seres humanos ou humanoides em uma área. Em uma área de até **9 metros (30 pés) de raio** dentro do alcance, você detecta a localização de todas as criaturas do tipo humanoide ou metamorfo, mesmo que estejam invisíveis, escondidas magicamente (ex: por *Obscuro* ou Capas da Invisibilidade), ou sob os efeitos de Transfiguração (como transformação em objetos inanimados). Você também pode sentir o número de criaturas presentes. O feitiço não revela a identidade exata, apenas a presença e localização.

Protego Maxima
Nível: 4
Custo: 6 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: Verbal (V), Gestual (G)
Duração: Concentração, até 1 minuto
Efeito: Você conjura uma poderosa barreira defensiva que o envolve, capaz de absorver a energia de feitiços inimigos. Pela duração, você ganha um bônus de **+3 em seu Valor de Defesa** contra todos os ataques de feitiço.

- **Absorção de Feitiços:** Uma vez por rodada, quando um feitiço de Nível 3 ou inferior que exige uma rolagem de ataque for lançado contra você e o ataque o(a) atingir (mesmo com o bônus do *Protego Maxima*), você pode usar sua **Reação** para tentar absorver a energia do feitiço. Se o feitiço for absorvido com sucesso, ele não causa dano nem efeito em você, e você recupera Pontos de Magia (MP) igual ao nível do feitiço absorvido.
- **Exceção:** Este feitiço **não é capaz de absorver** as Maldições Imperdoáveis (*Crucio*, *Imperio*, *Avada Kedavra*). Ele também não absorve feitiços que exigem uma Salvaguarda para resistir aos seus efeitos (apenas feitiços que exigem rolagem de ataque).

Vera Verto
Nível: 4
Custo: 12 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 9 metros (30 pés)
Componentes: Verbal (V), Gestual (G), Material (M - um pedaço pequeno do alvo desejado para a transformação, ex: um pelo de coelho para transformar em coelho, ou um fragmento de pedra para transformar em rocha, não é consumido).
Duração: Concentração, até 1 hora
Efeito: Você tenta transformar uma criatura voluntária ou involuntária que você possa ver dentro do alcance em uma forma diferente.

- **Alvo Voluntário:** Se o alvo for uma criatura **voluntária**, ela automaticamente assume a forma de uma Besta ou Objeto não-mágico de tamanho igual ou menor, conforme sua escolha. As estatísticas do alvo (exceto PV e MP) são substituídas pelas estatísticas da nova forma. Se o alvo for reduzido a 0 PV na nova forma, ele reverte para sua forma original e o dano restante é transferido. O Mestre aprova as formas possíveis.
- **Alvo Involuntário:** Se o alvo for uma criatura **involuntária**, ela deve fazer uma rolagem de Vontade contra sua CD de

Feitiço. Em uma falha, ela é transformada em uma Besta ou Objeto não-mágico de tamanho Miúdo ou Pequeno por 1 minuto, ou até que a concentração seja quebrada. Enquanto estiver nesta forma, o alvo é **incapacitado**, e não pode atacar ou conjurar feitiços. Em um sucesso, a criatura não é afetada.

Muffliato
Nível: 4
Custo: 10 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 9 metros (30 pés)
Componentes: Verbal (V), Gestual (G)
Duração: Concentração, até 10 minutos
Efeito: Você conjura um feitiço que preenche os ouvidos de todas as criaturas em um raio de **6 metros (20 pés)** de um ponto dentro do alcance com um zumbido indistinto, impedindo-as de ouvir conversas ou sons de fora da área abafada. As criaturas na área não podem ouvir sons vindos de fora dela, e sons feitos dentro dela (incluindo falas) não podem ser ouvidos fora da área. O som dentro da área não é completamente silenciado, mas é abafado a ponto de ser ininteligível.

- **Alvo Hostil:** Se uma criatura hostil estiver na área, ela deve fazer uma Salvaguarda de **Vontade** contra sua CD de Feitiço. Em uma falha, ela está surda e seu deslocamento é reduzido pela metade durante o efeito da magia.

Descendo
Nível: 4
Custo: 10 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 9 metros (30 pés)
Componentes: Verbal (V), Gestual (G)
Duração: Instantânea
Efeito: Você dispara um jato de energia avermelhada da ponta da sua varinha. O alvo deve realizar um teste de reflexos contra a CD de sua magia. Em uma falha, o alvo é jogado para cima e cai de maneira abrupta no chão e recebe 5d8 de dano de concussão. Além disso, para se levantar, gasta todo seu deslocamento. Se obtiver um sucesso, recebe apenas metade do dano e ainda ficará caído.

Legilimens
Nível: 4
Custo: 10 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 9 metros (30 pés)
Componentes: Verbal (V), Gestual (G)
Duração: Instantânea
Efeito: Você tenta invadir a mente de uma criatura que você possa ver dentro do alcance. O alvo deve fazer uma Salvaguarda de **Oclumência** contra sua CD de Feitiço.

- Em uma falha, você consegue ler a superfície da mente do alvo. Você pode ver imagens recentes, ouvir pensamentos superficiais e sentir as emoções predominantes do alvo ou até mesmo ver memórias antigas do alvo (A critério do mestre). Além disso, o alvo fica **distraído** (Desvantagem em testes de Percepção) pela duração.

- Em um sucesso, o feitiço falha e o alvo fica ciente da tentativa de entrar em sua mente. Invadir a mente de alguém sem permissão é uma intrusão grave e pode ter consequências sociais.

Feitiços de Nível 5

Feitiços de Nível 5 representam o domínio máximo da magia no sistema, permitindo que os bruxos conjuguem encantamentos com efeitos de proporções épicas, controle absoluto sobre os oponentes, ou poder destrutivo sem precedentes.

Avada Kedavra
Nível: 5
Custo: 16 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: Verbal (V), Gestual (G) (Requer intenção de matar o alvo e grande malícia)
Duração: Instantâneo
Efeito: Você dispara um raio de luz verde esmeralda em direção a uma criatura que você possa ver dentro do alcance, tentando encerrar sua vida instantaneamente. Faça uma rolagem de ataque de feitiço à distância. Em um **acerto**, o alvo morre instantaneamente. Se, de alguma forma, o alvo conseguir se interpor com o material físico à sua frente, o alvo sofre **10d10 de dano psíquico** (representando o choque e o horror da maldição mortal) e o feitiço termina sem matá-lo.
Este feitiço não tem efeito em Constructos ou Mortos-Vivos que já sejam mortos.

- **Consequências Severas:** Esta é uma das Maldições Imperdoáveis. O uso de *Avada Kedavra* é o ato mais sombrio da magia e acarreta as mais severas punições no mundo bruxo (prisão perpétua em Azkaban sem julgamento), além de poder corromper a alma do conjurador, a critério do Mestre do Jogo.

Imperius
Nível: 5
Custo: 16 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 9 metros
Componentes: Verbal (V), Gestual (G)
Duração: Concentração, até 24 horas.
Efeito: Você dispara um raio de magia que tenta controlar a mente de uma criatura que você possa ver dentro do alcance. O alvo deve fazer um teste de **Oclumência** contra sua CD de Feitiço. Em uma **falha**, você ganha controle sobre o alvo. Ele deve seguir seus comandos mentais (não precisa de ações). O alvo não pode atacar você nem conjurar feitiços que afetem você diretamente. Você pode forçá-lo a fazer ações que ele normalmente não faria (ex: atacar seus próprios aliados), mas não pode forçá-lo a fazer algo que claramente o mataria. A cada uma hora, o alvo pode realizar novamente o teste de Oclumência. Em um sucesso, o feitiço termina. Em um **sucesso na resistência, recebe 7d8 de dano psíquico.**

- **Consequências:** Esta é uma das Maldições Imperdoáveis. O uso deste feitiço tem severas consequências legais no mundo bruxo, incluindo prisão em Azkaban, a critério do Mestre do Jogo.

Sectumsempra
Nível: 5
Custo: 16 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 18 metros
Componentes: Verbal (V), Gestual (G) (Requer intenção de causar dor e mutilação).
Duração: Instantâneo (danos contínuos persistem até serem curados ou dissipados)
Efeito: Você dispara um raio invisível que ataca o alvo como se fosse uma espada invisível. Faça uma rolagem de ataque de feitiço à distância contra uma criatura que você possa ver dentro do alcance. Em um **acerto**, o alvo sofre **8d8 de dano cortante**.

- Se o alvo for uma criatura viva, ele começa a sangrar profundamente, sofrendo **1d8 de dano cortante adicional** no início de cada um dos seus turnos. O sangramento continua até o alvo recuperar Pontos de Vida (por qualquer meio), um feitiço de cura de nível 3 ou superior a ser conjurado nele (ex *Vulnera Sanentur*), ou um teste bem-sucedido de Inteligência (Medicina) (CD 17) ser feito como uma Ação.
- Este feitiço pode causar mutilações severas ou perda de membros em caso de dano massivo (a critério do Mestre do Jogo).

Vulnera Sanentur Maxima
Nível: 5
Custo: 16 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: 9 metros (30 pés) (área de 6 metros de raio)
Componentes: Verbal (V), Gestual (G)
Duração: Instantâneo
Efeito: Uma onda de energia curativa irrompe de você, curando ferimentos em uma área. Cada criatura à sua escolha em um raio de **6 metros (20 pés)** de você recupera **6d8 pontos de vida**. Além disso, este feitiço remove **uma condição negativa à escolha do conjurador** (Amedrontado, Atordoado, Cego, Desacelerado, Confuso, Ofuscado, Envenenado ou Desarmado) de cada alvo curado. Este feitiço não tem efeito sobre Constructos ou Mortos-Vivos, e não pode trazer uma criatura de volta à vida.
Em Níveis Maiores (Conjuração Aprimorada): Quando você conjura *Vulnera Sanentur Maxima* gastando Pontos de Magia adicionais (equivalente a conjurá-lo em um nível de feitiço superior):
Para cada **2 MP adicionais** gastos (equivalente a 1 nível de feitiço acima do Nível 5), a cura aumenta em **1d8 PVs**, e você pode remover **uma condição adicional** (escolha entre as listadas acima) de cada alvo.

Protego Repelis
Nível: 5
Custo: 16 MP
Tempo de Conjuração: 1 Reação (que você usa quando é alvo de um feitiço que exige uma rolagem de ataque)
Alcance: Pessoal (para o escudo), o feitiço refletido usa o alcance original.
Componentes: Verbal (V), Gestual (G)
Duração: Instantâneo
Efeito: Você conjura uma barreira de escudo poderosa que pode devolver a magia do agressor contra ele mesmo. Quando você é alvo de um feitiço que exige uma rolagem de ataque, você pode usar sua Reação para conjurar *Protego Repelis*. Você ganha um bônus de **+5 no seu Valor de Defesa** até o final do seu próximo turno.

- **Reflexão de Feitiços:** Se, com este bônus, o ataque falhar em atingi-lo(a), e o nível do feitiço atacante for **igual ou inferior ao seu Nível**, o feitiço é refletido de volta para o conjurador original, usando a rolagem de ataque inicial contra o Valor de Defesa do conjurador. Se o feitiço refletido tiver um efeito de área, ele explode no conjurador original.
- **Feitiços de Nível Superior:** Se o feitiço atacante for de um nível superior ao seu Nível, mas falhar em atingi-lo(a) devido a este *Protego Repelis*, o feitiço é simplesmente dissipado inofensivamente.
- **Exceção:** Este feitiço **não é capaz de refletir** Maldições Imperdoáveis (*Crucio*, *Imperius*, *Avada Kedavra*). Ele também não reflete feitiços que exigem uma Salvaguarda para resistir aos seus efeitos (apenas feitiços que exigem rolagem de ataque).

Volatus Supra
Nível: 5
Custo: 16 MP
Tempo de Conjuração: 1 Ação
Alcance: Pessoal
Componentes: Verbal (V), Gestual (G)
Duração: Concentração, até 10 minutos
Efeito: Você se eleva no ar e ganha a capacidade de voar livremente e com grande agilidade. Pela duração, você tem um deslocamento de voo de **18 metros (60 pés)**. Você não precisa de vassoura ou qualquer outro apoio, dando a ilusão de voo puro. Enquanto voa, você pode pairar e manobrar com facilidade.
Você pode usar seu deslocamento de voo como parte do seu movimento. Você tem **Vantagem** em testes de Destreza (Acrobacia) feitos enquanto voa. Se a concentração for quebrada, você cai.
Se você for um bruxo das trevas, nuvens negras pairam por você, simulando uma pequena tempestade. Se for um bruxo comum, um jato de luz emite por onde você passar.